

95/12

A GURU legyen veletek!

248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

# A GURU

**Gloom**  
**Dreamweb**  
**Pinball Mania**  
**Pinball Quest**  
**Voyages of Discovery**



# INTRO

Sziasztok!

A múltkorintra hatására sokan úgy vélték, hogy teljesen lemondunk már az Amigákról. Nos, erről szó nincs, mi továbbra is kitarunk a gép mellett, bár őszintén megmondva így már nem igazán éri meg újságot készíteni. Ti is persze segíthettek nekünk abban, hogy terjesztitek a lap jó hírét (vagy rosszát, ha éppen úgy gondoljátok) és ajánljátok az Amigás barátaitoknak az újságot. Szükség lenne erre, mert egyszerűen elképzelhetetlen, hogy csak ennyi Amigás van kis hazánkban akit érdekelnének az újdonságok.

Féltetve a rossz szájíz keltő dolgokat, egy öröm is volt ebben a hónapban, hiszen megérkezett egy-pár olyan program, amit már nagyon vártunk. Itt van a Gloom, az Alien Breed 3D, a Pinball Mania, a Worms, vagy éppen a Dungeon Master II. Reméljük, hogy ez a hirtelen „programáradat” sokáig fog tartani, lesz folytatása ennek a sok remek játéknak.

Az ideál utolsó szám alkalmából, és persze a röfögős Szilveszter miatt mindenkinek

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet kíván a

GURU Team

## RÉGI LAPSZÁMOK



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címen! 1399 Budapest, Pf. 701/765

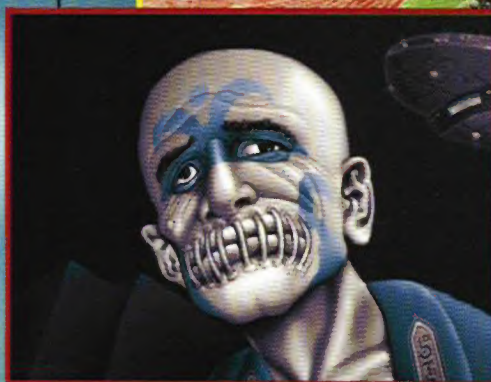
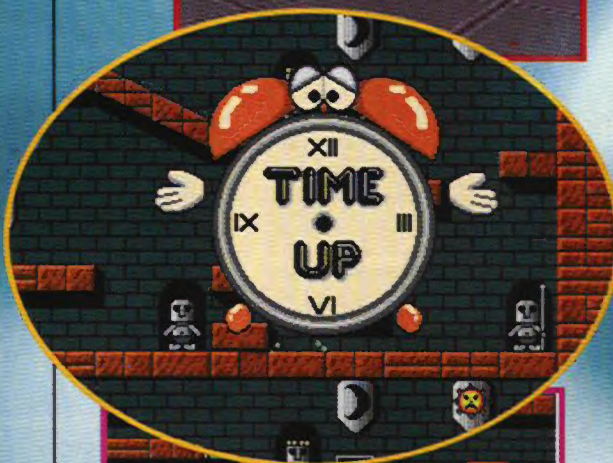
Ugyanítt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, féltévre 1240 Ft!!!  
Tehát ragadj egy rázsaszín postautalványt, töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán  
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Baruzs Krisztina  
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor  
Laptervező grafikus: Kavács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.  
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Navatrade 2C,  
Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.  
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a. Tel/fax: 113-0-114  
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353  
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814  
Feltöltés vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató  
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása,  
illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.



# TARTALOM

- 4 Hírek
- 6 Pinball Mania
- 8 Gloom
- 10 Kalandjátékok
- 13 Pinball Quest
- 14 Gametek interjú
- 16 Manager programok
- 18 Dreamweb
- 19 Drakula
- 20 Bubble Gun
- 21 Voyages of Discovery
- 24 Shareware programok
- 26 Levelezés
- 28 Assembly programozás
- 30 Hírek
- 31 A Rendszerbarát
- 32 Cheat
- 33 Apróhirdetés
- 35 PD Zóna
- 36 Programozástechnika
- 41 Filmvilág
- 42 Atari rovat
- 45 AMOS
- 46 MiniMorph
- 47 Amiga Genlock
- 48 Ray Tracing
- 50 CD-ROM
- 52 Be (or not?)
- 54 Külvilág
- 56 Demologia
- 58 Toplista





# HÍREK AMIGA

## Alien Bash II

Igazán nagy meglepetés ért amikor megláttam az Alien Bash II demo verzióját (bár egy kicsit igazolni láttam az előző szóm ECTS introjában írtakat, az új nemzedékről), egyszerűen fenomenális alkotott ez a kis csapat Amigára. Persze akár azt is



mondhatnánk, hogy lekoppintatták a Chaos Engine-t, azonban szerintem ennél sokkal többről van szó. Más a táj jellege, mások a figurák, sokkal több a mozgó animáció, szóval szerintem nem káppintás. Persze ha az lenne, akkor sem érdekelné senkit, hiszen ha csak fele olyan jó lesz a játék mint a nagy előd volt, akkor is hatalmas lövöldözésre számíthatunk. Egyébként hasonló a szituáció a játékban, hiszen mindenkit irtanunk kell egészen a végkifejletig. Szóval coooool!

## NBA JAM

Úgy néz ki, hogy az Acclaim elkészíti az eredetileg konzolra és PC-re kifejlesztett NBA JAM Amigós verzióját is. A programról nem igazán lehet még semmi konkrétumot tudni, csak azt, hogyha legalább olyan színvonalú lesz a játék mint a konzolas társai, akkor a kosárlabda programokat kedvelők a nagy csönd után ismét hozzájuthatnak némi csemegéhez. Egyébként a hír abból a szempontból is érdekes, hogy az Acclaim nem igazán utazott eddig Amigóban, lehet hogy



újabb nagy cégek kapcsolódnak be az Amigo halódó software piacára? Mi szeretnénk!

## Skiddy

Ugye még nem láttatok karcoslyázó luti emberkéket? Nas, a Skiddyben pontosan ilyen elfoglaltságunk lesz. A minimum 2 embert kívánó kis játékban egy tíx pá-



lyan kell irányítanunk a figuránkat. A lötszát ellenére nehéz dalgunk lesz, hiszen a jég csúszik, sőt néha kifejezetten sikos (hehe). Játótán néz ki a karcoslyó által áthagyott nyom. Az egyetlen negatívuma a programnak az, hogy nagyon hamar unalmassá válik, legelőbb a pályákkal variálhattak volna az alkotók.

## Saturday Night Snooker

Nagyan sok snooker lótt napvilágot eddig Amigára, de úgy hiszen a Saturday Night Snooker nagyon jól beilleszkedik



ebbe a sorbo, láttunk már ennél jobbat, de rasszabbat is. Hogyomónyos snookert kell játszunk a programban, annyi változtatással, hogy ellenteleink kizórólág a gyengébb nem képviselői lesznek. Válogathatunk is közülük nyugodtan, bár szerintem édes mindegy, hogy melyiket jelöljük ki. Egyébként nem rassz a játék, bár egy kicsit elkopkodták a gratikát és az osztol kinézetét, bár még lehet hogy voltakinek akár tetszeni is tog.

## Switchworld

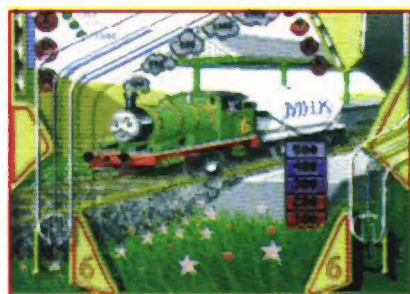
Bár a Black Legend nem képviseltette magát az ECTS-en (érthetetlen akak miatt), úgy lótszik mégis lett volna mit meg nézni a standjukon. A Switchworld a mánapság tamlol Doom láznak a szüleménye. Sajnas mozgós közben még nem volt alkalmunk kipróbálni a játékot, mindössze ez a „remek”, sokatmondó kép tanúskodik a játékról. Mindenesetre az már most látszik, hogy nem túlozták el túlságosan a kidolgozottságot o készítők. Reméljük a végleges verzió egy kicsit jobban tog kinézni, és persze a mozgatása mondjuk legalább egy Alien Breed 3D lesz.





## Thomas the Tank Engine Pinball

Az Alternative jelentette meg annak idején a Thomas the Tank Engine-t, mely inkább a fiatalabb karasztyál igényeit igyekezett kielégíteni. Nas, a talytatás is hasonlít a karasztyál tekintetében, hiszen valószínűleg nem lehet majd egyszerre említeni a programot mandjuk a Pinball Mania-val. Ennek ellenére az egyszerűség nem biztos hogy hátrányt jelent, de kamalyabb fejjet ne várunk nagyon sokat a játéktól. 4 táblát találunk a programban, melyek mindegyike valamilyen



kapcsolatban van a már jól ismert vonat környezetével.

## Tiny Troops

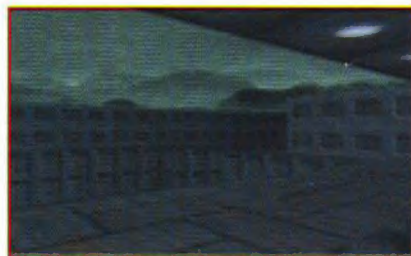
Beharangazóképpen már számtunk a Tiny Troops-ról, most azonban már napvilágot látott az első demo is, így valószínűleg hamarosan játszhatunk a Mind-



scape új csodájával. Egy kis Cannan Fodder, egy kis Lemmings mindez tűszerezve némi humarral és sok-sok lövöldözéssel, ez a Tiny Troops. Eredetileg stratégiai besorolást kapott a program, én azonban a látottak alapján inkább a lövöldözés kategóriába sorolnám, hiszen nagyon minimális lehetőségünk van arra, hogy a kis figuráinkkal kamalyabb stratégiai feladatokat adjunk meg. Persze azért az alapvető harcászati alapok szerepelnek a játékban, támadó, védekező vagy akár mazgató parancsokat adhatunk ki az egész csapatnak, vagy akár csak egy emberünknek is. A grafika nagyszerűre sikeredett, a hangulatát remekül eltalálták az alkotók. Sajnos a beígért zenéket és a beszédet még nem sikerült előcsalogatni a demo verzióból, de remélem a cég ígérete szerint ez már benne lesz a kész verzióban.

## Breathless

Tambal mostanában a Doom klán örület, de ha jól sejtem, akkor születében van a király. Egy ismeretlen olasz csapat munkája a Breathless és nyugodtan állíthatam, hogy ha megtelelő lesz a sebessége, akkor megelőz majd minden eddiki



gi klánt. Lássuk mit is tud majd a játék. 256 színű megjelenítés, variálható képméret (max. 320\*200), variálható pixel méret (1\*1 is !!!), platon és padló texturák, liték, ég textura a külső pályákon, animált texturák, variálható megvilágítások, teljes multitask, kód effektus, hat különböző fegyver (pl. lángszár), autamapping, network kapcsolat és még rengeteg minden. Nagyon nagy durranásnak ígérkezik a játék, reméljük beváltja a hazzá tűzött reményeket.

## Gametek újdonságok

A gametek hamarosan megjelenteti a Super Street Fighter 2 Turbo-t és a Star Crusader-t Amigára. Az SSF2T egy tisztán

konzal ötirat, mely igencsak kihasználja az Amiga lehetőségeit. Kétfajta verzióban fog megjelenni, HD-s A1200-ra és a CD<sup>32</sup>-re. A játék grafikája és hanghatásai kiemelkedőek, pláne a CD<sup>32</sup> verziónál, ahol



szinte tele van a CD a zenékkal. A játszhatóság igen jó, de a CD<sup>32</sup> verzió a Fast RAM hiánya miatt egy kicsit lassabba sikeredett. A másik újdonság a Star Crusader, mely a PC verzió klónja. Alapvetően egy lövöldözés, űrhajós játékról van szó, mely némi csonkításokkal ugyan, de hűen utánazza a PC-s verziót. A 3D-s részekben az



űrhajákat stencil vektor teszi életszerűbbé. Sajnos a Star Crusader-ből még nem látunk mazgá verziót, azonban remélhetőleg jó sebessége lesz egy csupasz A1200-on is. A SSF2T és a Star Crusader pragramozójával egy exkluzív interjút találhattok az újságban.

Bear™



# PINBALL MANIA



Már biztos mindenkinek téliesítve van kedvenc Amigója. Volt idő felszerelkezni új stuffokkal, melyek mellett hamar telnek a hideg hónapok. Akinek mégsem, annak próbálok segíteni, nehogy a Spidersoft lemezét gépének szívébe mártva, beleragadjon a software tarantulát végzetes hálójába.

Ha még nem találkoztunk volna, én vagyok a Golyó. A 21th Century Entertainment golyója. Na nem olyan puskóba való vagy üveg, de nem is a golyók munkásosztályát oltkó csopágyba való. Én szórakoztatással foglalkozom. Ha már

ilyen jól összejöttünk, belevágok mindjárt az elejébe: Álmodból születtem 1992-ben. Álmaim szépek voltak, 32 szí-nűek és hangosak. Sokáig beszélt rólam egy móriákus csoport. Miután telébredtem, a fantáziámmal játszottak tízez-rével. Ezzel új korszok kezdő-dött életemben. Soha nem lát-tott népszerűségnek örvendett ekkor a Pinball. Az utolsó nagy emlékem ehhez az évhez tű-ződik, mikor nem is olyan ré-gen illúzióim voltak. Hú, még most is belebor-zong a területem, ha csak eszembe jut. Színhegyek bo-rították a látóme-zőmet, volt kis és nagy felbontás, meg minden. Édes volt minden ponton amit koptom.

Végül pedig eljött az idő, mikor a Spidersott épített négy új asztalt körém. Az asztalok mind grafikai, mind felépítési színvonalukat tekintve jelentősen eltérőek. Mindegyiken négy ütőt helyeztek el. A Jailbreak asztal olyan

silőny, hogy azon elkopni lett a rémálmod (Pinball Nightmare). A maradék háromnak még hangulata is van, a viszonylag jó telepítés mellett. A kapcsolókat leütve és a csapdába bekerülve számos eseményt lehet elérni, melyek újabb események bekövetkezéséig engedélyezik. Ezek összessége pályaként bonyolult egész alkotva vezet végig egy folyamaton. A Kick off asztalon a csapat választás után kezdődhet a kirúgás,

ezután jöhetnek a gólok, stb. A multi ball manapság már természetes, de itt akár télre is tehetjük a második labdát, amit egy második kilövő rugóval bármikor játékba hozhatunk.

Mielőtt nekilőtsz potozásomnak, vess néhány pillantást a beállítási lehetőségekre. Ez egyike és ezzel az egésze, az ígért új csecsebecsékeknek, melyek a pinball szimulációk új lépcsőjén találhatók. – háromszor, avagy ötször térjek vissza előhullásom után; – kísérje-e zene hánnyattatósomat vagy sem; – színek pompázzanak, vagy lőn globális szürkesség; – 1, 2 vagy 3 tétel téglá legyen az osztal hatulsó lábai alá pakolva; A monochrome grafikónak rendkívül nagy jelentősége van olyankor, mikor az orvos heveny SVGasokk miatt eltílt o színek érzékelésétől. A zene lekapcsolása sem túl szerencsés, ugyanis a hangeffektek olykor nem okarnak betelejeződni, és a nyávogás hosszos élvezése oda vezetethet, hogy még a hangszínektől is eltíltanak.

A játék irányítását tekintve is új lép-  
cson járunk, ám szerintem ezek a lép-  
csök, mind copyzvo lettek fettele, de saj-  
nos itt ott letört egy-két sarok. Az irányítás-  
ra szolgáló billentyűk szabadon beállitha-  
tóak. Felváltva akár nyolcan is potozhot-  
ják téves ocmát. Persze hol találsz





nyolc Amigást, akik éppen nem a Spider-soft példaképének legutóbbi illúziójával játszanak. A jobb és bal oldali potózás mellett, az asztalt csak a hasaddal lökdösheted, pedig már olyan illúzió is volt, hogy három irányból is megteheded.

Most pedig bemutatom legújabb munkahelyem legérdekesebb részeit: Az egész mindig azzal kezdődik, hogy jól hátsó télen billentenek.

#### Tarantula

Miután végigbetűzőm a TERROR telirót, megnyílik a méreggyűjtő csövéhez vezető átjáró. A csöbe bejutva egy további üto addig potozhat, míg kibetűzőm a FANG szót. Ekkor megjelenik a pók egyik lába. Miután a pók valamennyi lába megvan, elmegy és hoz nekünk 50 milliót. A méreggyűjtő felső kijáratán át társat szerezhetek magamnak. A spell tarantula melletti három kapcsoló újabb betűt jelenít meg a TARANTULA telirátban, és megnyitja a pók etetőt, ahonnan visszalöhető vagyok. Hát nincs könnyű helyzetben aki minden helyre be akar küldeni ezen az asztalon!

#### Jailbreak

Az egész asztalnak semmi hangulata nincs, és a felépítése is szegényes. Ha rajtam múlna, elGURULNÁK rajta. Itt csak a

legelcsépeltebb elemek vannak. Alogutak, hidok, kapcsolók. Van őrizetbe vétel, aztán két kapcsolóval elítélni, vagy elengedni lehet. Kitérnek a sítről, aztán leesem a jó meleg golyótárolóba. Ha húzasokat kellene bedobálnod a gépbe ezért, akkor biztosan alaposan berozsdásodna szép renderelt felületeim.

#### Kick off

Egy tokkal már jobb mint az előző. Kellemes hangok kísérik minden értékelhető mozdulatomat. A középső négy kapcsolóval szeretek kezdeni, amivel a csapat összeáll. A SUB-ot kibetűzve megnyílik a második kilövő rugó. Majd még egyszer és máris nem vagyok egyedül. A síp mester pedig kapkodhatja a tejét a két labda után. Beugrom a kick off csapdába és kezdődik a meccs. A GOAL kibetűzése után már érdemes beugranom a kapuba is. A foul-ba begördülve teljebb lépünk egy osztályt és a döntő után miénk a trófea. Sajnos ez az elrendezés, ilyen üto és golyómozgás mellett nem szerencsés. Itt érezni a legjobban milyen bénák az üto.

#### Jackpot

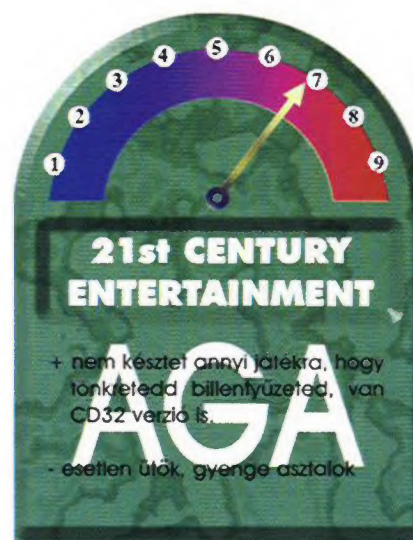
Ez a legszínvonalasabb asztal címet nyerte el saját szavazásom alkalmával. Van rajta rulett, ahol a megtett szint is kiválaszthatom. Van félkarú rabló. A pénz bedobása után – ami szintén egy kapcsoló meglökése – egytől 50 millióig nyerhetek. Kártyajáték sem hiányzik a megszokott ketyerek mellett. Ez minden tekintetben maga a Pinball Mania. Kár, hogy a többi asztal elmarad ettől.

A játék jelentősen elmarad a reklámjában ígértéktől, de azért egy pinball kedvelőnek biztosan szerezhet néhány kellemes órát a négy új asztal. A programban van HD install, de lemezeiről sem tölt sokat, és minden gond nélkül ki is léphetünk belőle a Workbenchbe. Ezek, bár természetesen kellene legyen, jópontokat jelentenek.



A Pinball Mania egyetlen nagy hibája, de talán nem is hibája, inkább a sors ironiája, hogy megelőzte őt egy olyan egekig magasztalható alkotás, amelyet nem sikerült túlgördülni.

Lázi





# GLOOM

- Uraim!

Emelkedett szólásra a Hetek Tanácsának legöregebb tagja.

- Barátainktól hírül kaptuk, hogy rendszerünk határán újra megjelent Cultist és hordája.

Mint tudjuk, az Egyesült Föld a legerősebb tagja csillagrendszerünknek az új Világ Rendjének (N.W.O.), épp ezért reánk hárult a feladat, hogy megállítsuk a Sötétség további előre nyomulását! Ismétlem, A Káoszt minden áron meg kell állítani! - A szobában te-

- Nos. - kezdet hozzá. - Ahhoz, hogy le-számoljunk Cultist-fel, számításaink szerint elég egyetlen ember.

Halk moraj hullámozott végig a termen.

- Khmmmm. Tehát először a lényeg. - A harcot nem itt és nem most vesszük fel. Viszsa kell utaznunk a múltba, ez nem jelenthet gondot.

Az ugrást ott és akkor kell végrehajtani amikor Cultist sárkány a legsebezhetőbb. A támadásnak gyorsnak és meglepetésszerűnek kell lenni.

- A sikeréhez feltétlenül szükséges egy AA Chip kiegészítéssel rendelkező Amiga típusú számítógép, lehet CD egységgel rendelkező ti-

csak a Teleport segítségével lehet közlekedni.

- Kérem a Tanács mélyen tisztelt úrait, lapozzák fel a B.M. Gloom A1200, CD<sup>32</sup> kézikönyv negyedik oldalát. Mint láthatják, a harcos irányítása lehetséges joystickkal, CD<sup>32</sup> joystickkal és persze billentyűzettel. Én az utóbbit ajánlom, szerintem ez a legkényelmesebb.

Mozgás - kurzorbillentyűvel, oldalazni a bal ALT, tüzelést pedig a bal AMIGA használatával érhető el. Az időugrást (Loadingot) követően a főmenüben találják magukat. - Tisztelt uraim ez annyira egyszerű, hogy még egy Vénuszi kékaiga is eligazodik rajta. Harc

közben az Esc. billentyűvel (CD<sup>32</sup> Play/Pause) kiléphetünk a kép beállítási menübe, itt meghatározható a padló és a plafon részletességén kívül a kép mérete is. Ha esetleg narmál (2MB) géppel rendelkezünk, ajánlott az eredeti képméretet és felbontást tartani.

- Még három fontos tényezőt szeretnék megemlíteni.



metől csend hanolt, minden szempár az öregre szegeződött.

- Kérem nézzék meg a legutolsó kémhold jelentését.

- A világítás félhomályba ereszkedett, majd a szoba közepén elhelyezett háromdimenziós Galaktikus kivetítőn sorra izzattak fel az apró kis piros fények.

- Ezek mind az N.W.O. és szövetségesei által ellenőrzött csillagok. - Folytatta. - Majd egy kék pont jelent meg a csillaghalmaz legszélein. Az idegen pont lassan de határozottan szaporodott.

- Most itt tartunk. A veszélyt azt hiszem mindenki jól érzékeli. Ha nem teszünk igen gyors, hathatós lépéseket, sorra elveszítjük stratégiai fontosságú csillagainkat.

- A Tanács egy hónappal ezelőtt fiatal programozókból álló csapatnak adta ki a Terv részletes kidolgozását.

- Most átadom a szót a körünkben tartózkodó B.M. (Black Magic) képviselőjének. A fiatalember egy határozott mozdulattal állt fel, a kissé viseletes pólóján az I Love AMIGA felirat díszelegett.

pus is. A küzdelem sokkal hatékonyabb ha rendelkezünk X. - méretű FastRAM-mal, esetleg 030-060 processzorral. Legutolsó fejlesztésünkben akár egyszerre ketten is részt vehetnek a harcban. Ehhez egy serial, magyarul soros kábel beszerzése szükséges, de további harcosok modem segítségével is küzdhetnek. Felszerelésünk csak egy kisenergiájú plazma, ezt a helyszínen majd javítani, bővíteni is lehet. Ahhoz, hogy a sikerünk biztos legyen nem árt a gyakorlás, erre (is) való a két játékos harca (Two Player Combat) üzemmód, itt az általunk kiválasztott pályán küzdhetünk egymás ellen. A jelentések szerint a sötétség bázisa három szintből áll, összesen 21 pályából, az egyes szintek közt, de sokszor a szinteken belül is



Az egyik az, hogy csak háromszor tudjuk újra élesíteni a harcost vagy harcosokat.

A másik a felvehető plusz plazmák, aminek növelése öt fázisból áll, felvételükkel egyre növeljük erősségét.

A csúcs a dupla tüzelés, de ez sajnos a minimális energia felhasználás miatt igen rövid ideig tart.





Végül a harmadik az energia kapszulák, ezekkel állítható vissza a már elveszített energia (cumis üveg).

Szeretném felhívni a figyelmet, hogy csak annyit vegyünk fel amennyire szükség van, a feleslegesen felvett energiacella és plazma elvész.

- Ezzel fiatal barátunk meghajolva a Tanács előtt visszaült a helyére.

- Köszönöm a technikai beszámolót - emelkedett fel ismét az öreg.

- A B.M. teljesítése azt hiszem igen figyelemre méltó, ezt bátran leszögezhetem. De szeretnék hozzáfűzni pár, eddig titkosan kezelt információt, ezek az előbb említett kézi könyvből valahogy kimaradtak.

- A pályákon sok animált textúrával, és mozgól objektokkal találkozhatunk. Mazgó objektok pl. előre-hátra, körbeforgó falak

stb. nagyon szépek és meglepőek, de láthatunk ablak, azaz átlátszó „textúrát” is. No és a kimaradhatatlan kapcsolók és rejtett szabák sem maradhattak ki. Kapcsolókból kétféle azonosítottunk, az egyik melyiken négy világító háromszöget láthatunk, egy szimpla ajtó nyitó. Míg a másikban csak két háromszög található, ezek távkapcsolók, más szabákban lévő ajtókat nyitnak ki. Az ajtókkal vigyázzunk, sokszor ellenség lapul mögötte.

- Az átvezető zene (csak egy van) Oktamed, a játék illetve a küldetés során csak hangeffekteket hallunk. Fiatal barátunk meg emlegette említeni, hogy lehetőség van újabb élet, életek megszerzésére. Mind-egyik szinten egy-egy életet „lövöldözhetünk” össze magunknak. Ez az ún. UNDERKILL játékban érhető el, a bonuszjáték egy Defender, avagy Overkill stílusú program, s mindez textúra mapping kivételben. (Legszívesebben csak ezzel játszottam volna - Angler.)

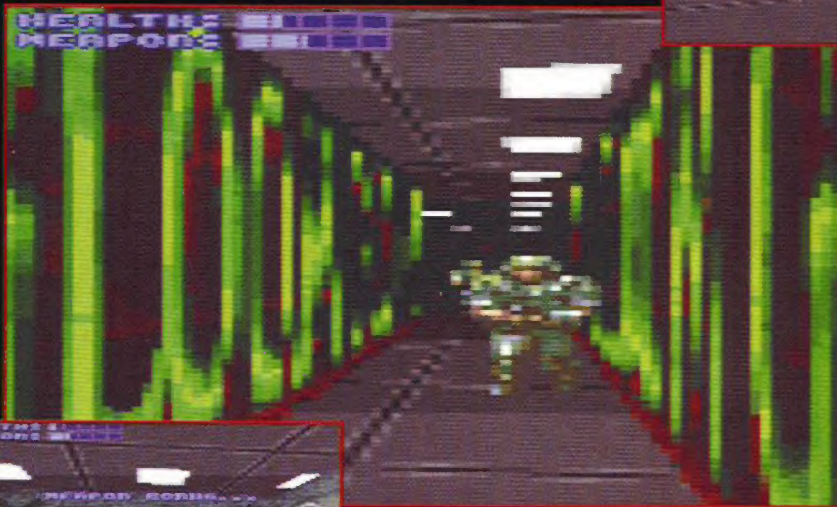
- B.M.-es barátunk kézikönyvében nem olvasható az egyéb felsejeshető felszerelés-

ről egy szó sem. Ezek a bouncy - pattogó, visszaverődő plazma, az invisibility, azaz korlátozott láthatatlanság ami hatékonyságáról némi kétségelm támadnak, és a röntgen szemüveg, ezzel átláthatunk a falakon. És végül a már teljesített szintek automatikusan kimentődnek (Gloomgame tájli).

## A szintek.

### 1. Spacehulk.

Háromtétel ellenséggel találkozhatunk. A harcosok elég gyenge tegyverzetűek, viszonylag gyors mozgásúak és általában nagyobb tömegben támadnak. A terep robot nagyon lassú mozgású, ellenben nagy ener-



glájú energia plazmával van felszerelve, többnyire ajtók kinyitása után ütközünk beléjük. Skinheadek, csak ütni képesek de azt nagyot. Csak közelharca

vannak kiképezve, viszonylag lassú mozgásúak (akár az agyuk). Az első szint elég egyszerűre sikerült, de szerintem a legszebb.

### 2. Ghoic Tomb.

Ellenségek a Cripes a zöldrémesség, harapása félelmetes főleg hátulról. Szellemek, csak rémisztgetni tudják az embert félelmetes sikolyukkal, egyébként könnyű őket semlegesíteni. Darth Wader (?) lassú, de félelmetesen tüzelő ellenfél. A szint elég „húzó” főleg az utolsó részek, de némi gyakorlattal könnyen a végére érhetünk.

### 3. Hell.

A pokol szintje minden tekintetben, nehéz, méghozzá iszonyúan nehéz. Ellentetek a metafizis (A tej), ennek a tulajdonsága, hogy magához rántja ellenfelét és kiszívja energiáját. Itt található a patás ördög, aki hatalmas energiájú plazmákat lövöldöz.

### Cultist.

A végső összecsapás. Cultist, az az a nagy zöld sárkány. Aki eljutott a végső összecsapáshoz, készüljön fel a legrosszabbra, az eddigi Hell szint tízszeresen nehezített változatához lesz szerencséje.

- Az öreg letörölte verejtéktől gyöngyöző homlokát s visszaroskadt a helyére...

Fél órával a tanácskozás után a folyosón két Tanácsos találkozott. - Bizonyos helyekről értesütem, hogy a B.M. Gloom anyaga nem is az egyedüll. Valami Bomb Soft is megjelentette a Fears anyagát, sőt az Amigások



(vált) többtávjára, a Team17 is kiadta az AB3D teljes verzióját. Bár kétségtelen, hogy a Gloom megelőzte ezeket jó egy hónappal, így szép anyagi bevétel mellett a Toplisták élére is felkerült, de azért jó lenne ha átnéznének ezt a két anyagot is, így teljesebb lenne a kép. - Szerintem a Gloom hát.... hát az a Gloom. Bár az is igaz, hogy a Team17 az a

Team17. No persze kik is lennének.

- És még valami, az öreg kiadta utasításba a Gloom további fejlesztését. - Ezt most hallottam. - Azt olvastam, hogy novemberre itt az új Gloom data disk(ek), és decemberre pedig a Gloom 2! megjelenése várható. Ez, mint írják szebb, szó szerint kibővített, kijavított grafikával és hanganyaggal jelenik meg.

Angler.



+ Első Amiga DOOM. Bővíthető pályák Van CD32 verzió is. Több játékos lehetőség. 3D-s arcade elemek.  
- Csak a lövöldözésen van a hangsúly. Pixeles.



# KALANDJÁTEKOK

Kalandjáték, szerepjáték, RPG. Ki nem játszott már hasonló játékkal? A műtáj nagyon régi, először Crowther és Wood fejlesztette ki nagygépre (akkor még nem voltak otthoni számítógépek) az Adventure című tantázia-kalandjátékot. A program akkora sikert aratott, hogy az azóta eltelt közel húsz évben ezerszámra vagy inkább tízezerszámra ontották a Sott-



ware gyártók a kalandjátékokat. Mint mindegyik műtájban itt is találhatunk olyan alkotásokat, amik meghatározták a stílus további fejlődési irányát.

Nézünk csak.

Először az otthoni, 8 bites gépeken (C64, C+4, Spec, Atari) az ún. pötyögős kalandjátékok hódítottak. Ezek itthoni sikeréhez sok-sok lel-



kes magyar programozó is nagyban hozzájárult. Ugye emlékeztek még milyen jó is volt mindentéle érthetetlen mondatokat beirogatni, mennyit kellett töprengünk egy-egy kulcs mondaton, hát igen, az idők és elvárások változtak. Az újabb mértőldkövet a Maniac Mansion (LucasArts) megjelenése jelentette. Ez a technikai megoldás, menürendszer, kommunikáció stb. mind a mai napig elfogadott és igen kedvelt megoldása a Software készítőknél. A '80-as évek végén az Amiga és a PC rohamos otthoni elterjedésének köszönhetően sorra jelentek meg új feltalosságú kalandjátékok. Elég csak említeni a Sierra, Delfin által fémjelzett remek alkotásokat (Larry 1, 2, 3, Future Wars, Operation Stealth stb.). A maguk idejében mind kiemelkedő alkotás volt. De meg kell



említenem az én nagy kedvencemet, a Lure of The Templest, amin szerintem mind a mai napig nem tudtak túltenni.

E cikk már jó ideje elérte a végpontját, mivel szívügyem a kalandjátékok sorsa Amigóra. Sajnos az utóbbi években nem a szeretett gépünk a fejlesztések fő meghatározója. Hogy miért? Ezt most hagyjuk, nem akarok pánik



hangulatot kelteni, an-  
nól is inkább, mivel ez  
évben mintha valami  
mégis elindult volna.  
Bloodnet, Flight of the  
Amazon Queen,  
Dungeon Master 2, Si-  
mon the Sorcerer 2,  
Lost Eden, 7th Sword of  
Mendor, Dreamweb,  
King's Quest 6, Star

Trek 25th Anniversary ED, Beneath the Steel Sky,  
stb. programok nem éppen ismeretlenek az



Amigás tábornak. Ezekről olvashattatok vagy  
nemsokára olvastok a GURU hasábjain.

itt és most kivételesen  
NEM! a „nagyokról” írok,  
hanem azokról a kis má-  
sodvonalbeli cégekről,  
csapatokról akik hasonló-  
an a régi '80-as évekbeli  
(C64 korszak) hagyomá-  
nyokhoz híven önéből,  
többnyire lelkesedésből  
készítenek Amigás kaland-  
játékokat. A programok jó  
része Shareware, de nem  
volt szívem szétdarabolni a  
leírásukat. Felhívom a fi-  
gyelmeteket, hogy akad

köztük copyright-os, ún. Licenceware játék, en-  
nek ellenére üzletben nem kaphatóak és be-  
szerzésük is nagyon nehéz. Sajnos magyar, ne-

tőn magyar nyelvű kalandjátékkal nem talál-  
koztam, kár. Szerintem nem csak C64-re érde-  
mes írni magyarul, valószínűleg Amigára is el-  
 lehetne adni. Hol vagytok lelkes Magyar  
Amigások?

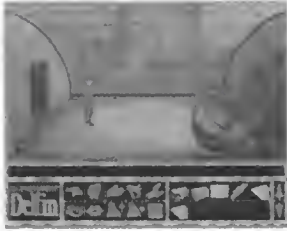
A következő játékok közt sok a lengyel (len-  
gyel nyelvű), de akad köztük olasz, angol, és  
még szlovák alkotás is. A lengyelek tipikusan  
csak otthoni torgalmazásra készítették a játéko-  
kat, vagyis lengyelül kell kommunikálni, ámbar  
o Za Zelena olass Behind the Iron Gate példája  
mutatja, lehet angol verzióban is reménykedni.  
Az, hogy lengyel nyelvű egy program, nálam  
legalábbis nem áthidalhatatlan akadály, ját-  
szoltam én már franciául (Ishar, Goblins), netán  
németül (Monkey Island, Telekommado2) be-  
szelő játékkal, sőt a minap egy japán nyelvű  
Monga játékkal küzdöttem. Persze sokkal jobb  
lenne egy angol verzió, esetleg magyar, de ez  
van.





## Eksperyment Delfin

A lengyel kalandjáték cselekménye két időszalon fut, egyrészt a jövőben 2098-ban, másrészt az 1942-es években. Az időzónák közötti utazáshoz a karunkon lévő „időóra” szolgál (nap, hónap, év kijelzéssel). A játékosnak nem okoz nehézséget az amúgy is grafikusán ábrázolt ikonok cselekvéseiben mibenlétének kitalálása. Az előtördülő szavak és



párbeszéddek száma elég csekély, és így nem a nyelvi nehézséggel, hanem a logikai fejtevéssel leszünk eláztatva. Egyetlen dolog amire telttellen koncentrálnunk, a különféle számok és dátumok. Ezek kuics fontosságúak, mert csak így tudunk átjutni

zolt ikonok-cselekvéseiben mibenlétének kitalálása. Az előtördülő szavak és

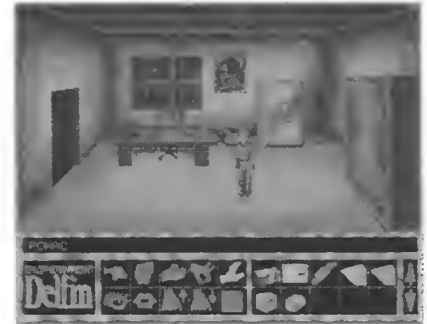
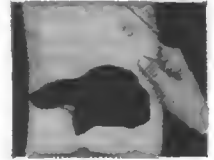


ni más időbe és helyre. Feltétlen jegyezzük fel őket!

Segítségül pártontosabb szám: 04.23.2098. a 798567, valamint a 14.04.1942. Vigyázzatok, itt is lehet tárgyat tárgyon használni. A játék „maszkolása”



és a szereplő(k) mozgása precíz, átgondolt munkára vall. Kivitelezése, irányítása, és az egész játék han-



gula igen emlékeztetett a Relics-re, no és ez is Amos-ban írták. Ez a 32 színű és az átlagosnál valamivel jobb hangú játék négylemezes (A500-A1200) és Licenceware.

Szerzők: Marcin Szumlela és Jarek Kaczmarek



## Relics of Deldroneye

Lee Bamber (Digital Ninja) készítette ezt az ugyancsak Licenceware de lehet, hogy csak Shareware kategóriába tartozó nagyszerű angol nyelvű kalandjátékot. Ha játszott vele, igazán hamisítatlan Lucas hangulatban lesz részetek. Története fantasztikus Deldroneye Empire-ben játszódik, s a játék végcélja kiszabadítani a királylányt a togságból. Hogy e szent cél eléréséig mennyi fantasztikusabbnál fantasztikusabb helyszínt kell végigjárni, arra már nem emlékszem. Tavasszal játszottam végig ezt a nagysze-

rű kalandjátékot és nagyon sajnáltam hogy vége.

Kalandozásaink során sok fantasztikus lényel találkozunk, köztük egész turcsa alakokkal. Ismerősen köszönnek vissza a „Lucasas” ikonok a MOVE, LOOK, TAKE, USE, OPEN, CLOSE, TALK, OFFER, GIVE és SHOW, valamint az Igék használata is pl. MOVE TO Door, TAKE Pen, USE Pen ON Paper, OPEN Door stb. Poénos és nagyon nagyon jó kalandjáték, s ahhoz viszonyítva, hogy egy, azaz egy ember írta, egészen ki-magasló. Végigjátszása néha komoly fejtevést

okozott, de megérté. A játék négylemezes, 32 színű de sajnos 2MB ChipRAM szükséges a futtatásához (A1200).

Aki esetleg egy Zoltic című kalandjátékra akad, annak elárulhatom, az is a R.O.D.

Új névvel és átrajzolt menükkel az Amiga Format Amos-ban játék versenyre nevezett be Lee ezzel az egyedülálló alkotással.

Lee Bamber  
'Rockville' Warrington Road  
Lower Ince, Wigan, Lancs, WN3 4QG. UK.

## Kajko i Kokosz

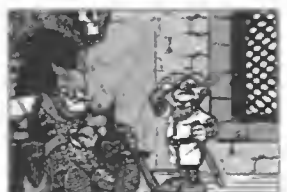
A tura című lengyel program nem másról szól mint „kis” Asterixről és persze az örökké éhező társáról Obelixről. Ezt a nagyon régi és már-már elteledett témát most kalandjáték formájában

láthatjuk viszont a Seven Stars kiadásában. Össze-



hasanlításul le is emeltem a polcomon heverő eredeti Asterix játékok, amit a Melbourn House írt 1986-ban C64-re, de rájöttem, már rég nincs meg az a jó öreg masina. Kár. Visszaemlékezve abban töleg a gyűjtögetésen és az ak-

ción volt a hangsúly, akárcsak a PC-s Asterix társán. Ebben a játékban is a szokásos tú



és virág gyűjtögetés a lényeg (varázslat), a többi mellékes. A játék nagyon hangulatos és a képregényszerű bevezető képsorok után maga a játék is képregényszerű marad. A program zenéje igen jól „simul” a korhoz és mellelseg na-



gyon kellemes. Irányítása, vezérlése hat menüpontból áll, könnyű megtanulni. Obelix barát-

tunk hűségesen követ végig a játékban, még jó hogy nem nekünk kell etetni. A három lemezt el-toglaltó játék képei 32 színűek, rajzolója pedig



Janusz Christa. Végezetül megjegyezném, hogy a Hét Csillag közül (Seven Stars) az egyik legalább megtanulhatna angolul.





## SEN

Hogy mit is jelent a SEN szó, arról halvány fogalmam sincs, de azt tudom, hogy a prog-



ram az E.K. Avalon (lengyel) csapat Licenceware alkotása. A játék jó része egy te-

metőben játszódik, ebből gondolom könnyen kitalálható a sztorija.

A játék digitalizált képekre épül, sajnos csak 16 színűek (?), ebből adódóan ez a leggyengébb alkotás e sorban. Zenéje és a hangja is eltehető. A kissé lapos történetet mintegy 85 digitalizált kép igyekszik ellensúlyozni, ez néha bizony nem sikerül. A program természetesen ikon vezérelt, ebből is csak négy találha-



tá a kép jobb alsó részén. Irányítása egyszerű, a rejtvények és a logikai feladatok nem igazán nehezek. Így ez a 3 lemezes A500-A1200 játék a könnyen emészthető kategóriába kerül, pár óra alatt végig is játszható, gondolom ezért hagyták ki a save lehetőségét.

## Oryland

Most egy, még csak készülőtélben levő programot ismertetnék. Észak szomszédaink, a szlovákok dolgoznak ezen a kalandjátékon, ami bennem leginkább Sierra-ás hangulatot idézett fel. A csapat neve Magic System de a lényeg,



hogy angol nyelvű játék. A másik érdekesség, hogy a magyar származású Michael Hegyi, avagy Hegyi Mihály a programozója Pozsonyból. A hagyományos, ikonvezérelt játék története a múltban játszódik, ámbar a sztorit egyelőre homály tedi. Hősünk irányítása, a tárgyak használata itt is a megszokott point 'n' click megoldáshoz tartozik, s hogy minél nagyobb legyen a „játék-

lér” a tárgyakkal, amik természetesen grafikusan jelennek meg, külön ablakot biztosítottak. S hogy a játék ne legyen egyszerű, itt is tudunk tárgyon-tárgyat használni. A grafika 320x256, 32 színű, sajnos nem AGA-s az A500-as tulajdonosok legnagyobb öröme.

A demoverzióban három helyszínt kapott helyet, de így is bátran kijelenthetem, jó kis kalandjáték lesz. Egyedül csak az nem tetszett, hogy a pointerrel rámutatott, kiválasztott tárgy nevét nem írja ki a program, s így néha az az érzése az embernek, mintha vak-



MAGIC SYSTEM  
Salvia 28  
82101 Bratislava  
Slovakia  
Email: hegyi@elt.stuba.sk



tában próbálkozna. Csak halkán megjegyzem, hogy a preview már több mint tétéves, így épp ideje lenne, hogy végre megjelenjen a játék.

## In The Dead Of Night

Erről az érdekes nyomozás-kaland játékról a hírek rovataiban már olvashattatok pár sort Bear tollából. A játék az olasz illetőségű Trecision alkotása, ezzel szemben nem csak a „spagetti evők” nyelvét, hanem angol verziót is beépítették. A rendszeres Shareware oldal alvasóinak a Trecision név talán ismerősen tűnhet. Igen, ők írták a Springtime c. szuper jó játékát is. Gondolom ebből rá is jöttem, hogy ez az alkotásuk is Shareware, így végigjátszása csak a regisztrált verzióval lehetséges (10\$). A játék csak három lemez (A500-A1200). Menürendszere, irányítása és a cselekvés sorozatok végrehajtása igen eredetien van kivitelezve. Logikus és egyszerű a játék kezelése, ámbar néhol értelmetlennek tűnik és egy picit tura. Értelmetlennek és unalmasnak

tartom az Open-Door vagy Use-Door utasításpáros állandó és kötelező használatát, elvégre 1995-öt írunk. Ha beszélgetünk valakivel, akkor a nálunk lévő tárgyakat nem csak megmutatni, hanem odaadni is lehet (csak itt) a jobb gombbal (give-show). A „beszélgető” panel használatát is kissé nehézkesnek találtam a sok-sok almenü miatt. Ennyi hiba nem sok, s ezek néha a profi cégekre is jellemzők (nem csak Amigán). A képek többsége szkennelt (32 színű), a zenéje és hanghatások minősége nagyon változó.

Mint említettem nyomozás játék, s így logikusan a szereplők kikérdezésén, kifaggatásán van a hangsúly. Mi Mr. Wells-t alakítjuk, a bátor nyomozót. A nyomozás helyszíne elég bizarr, mi több téletmes, egy hegytetőn lévő ház. A téli hóharban amúgy is elszigetelt ház megközelítését ráadásul egy villám becsapódása is lehetetlen-

né tette, tönkre téve a telefonát és a televízort. Itt állt meg Diana-t. S hogy ki a gyilkos? Ja, így könnyű lenne!  
Trecision  
P.O. Box.  
16035 Rappallo  
Italy

Ezzel tulajdonképpen a bemutatások végére értem, bár biztosra veszem, hogy a cikk leadása óta újabb kalandjátékokkal bővült a lista.

**Figyeljete!**

Akinek van kedve magyar nyelvű kalandjátékkal bibelődni, írni, rajzolni, írni bátran a szerkesztőségbe.

Angler



# PINBALL QUEST



Az Amiga és a flipperek kapcsolata azt hiszem nyilvánvaló mindenki előtt, hiszen a flipperek történelmét az Amiga kezdte el írni a Pinball Dreams-szel. Az ezt követő hasonló programok között is ez a sorozat volt a minőség legjobb mércéje, és nem nagyon akadott flipper-program, amely le tudta volna vele mérkőzni a csúcsról. Persze akadnak próbálkozások mindkét géptípusra, de ezek nem igazán arattak osztatlan sikert. A most ismertetésre kerülő flipper sem igazán ér el az igen magasra emelt mércét, de azért el lehet vele ütni a gallyszit egy darabig.

A The Ultimate Pinball Quest legjellemzőbb tulajdonsága a tábbképernyős pályarendszer, de sajnos a játék

pályái nincsenek túlbonyolítva bumpyekkel és egyéb target tárgyakkal. Emiatt a program kissé sivárak tűnik, és egy idő után meglehetősen unalmassá válik (legálábbis számomra). Persze ez nem jelent

igen idegesítőek, mivel rajtuk keresztül a keservesen tellőtt gally pillanatok alatt vissza tud esni. A bonuspályák: 1: van a Nagy Fej meg a talan aldalt a Kis Fejek. Nagy Fej szájából előtör a Kukac. 2: UFO-szerű dolog közepén + repkedő valamik.

A második (Antarctica) a jégvilágba kalauzal el minket. Itt szerencsére nem kell küzdeni olyan idegesítő dolgokkal mint a karrierista előrejutás, de helyette ott van a nagy és beláthatatlan tér. A tárgyakkal itt is spúrkodtak (copyright by Shoebaron), bumperek helyett pedig jégkristályok vannak, amik a találatok hatására tolyamatosan amortizálódnak. Bonusok: 1: tal(jég)törő icenoid. 2: hasantól az előzőhöz, csak dolgokat kell telitni.

Az utolsó a Heavy Metal, mely egy teljesen más pálya mindentéle mechanikus szerkezettel. Bonus 1: oldalsó alagutakból kell kiütni a pontot jelentő izéket. 2: Körbe-körbe keringő bogycat kell eltalálni.

Többet nem igen lehet elmondani eme alkotásról. A golyó mozgása sem olyan szép mint a Pinball sorozatban, a pályák kidolgozottsága pedig igen sokat marad el az általam elvárttól. Elánye, hogy kihasználja a több RAM-at, így a töltési idő jelentősen lecsökken. Az irányítás megegyezik a tent emlegetett programmal azzal az eltéréssel, hogy a maximum négy játékost a számbillentyűkkel választhatjuk ki. Összetoglalva: szép, szép, de az Amiga azért többre is képes!

M.D.Jon, the Flipper Oetchee

semmit, hiszen ízlések és rúgások között igen eltérő különbségek vannak, így lássunk egy tárgyilagossá ismertetőt.

A proggy három pályát (világot) tartalmaz, amelyeken belül még plusz két-két bonus rész is található. A pályákat játszhatjuk egyenként vagy egymás után is, és sajnos van egy nagy köztelháborodást keltő opció is, nevezetesen az, hogy játszhatunk az összes bonuson (talán csak gyakori célzattal rakták bele, de így elvesztették bonus jelentésüket is, mivel nem kell megküzdeni ahhoz, hogy láthassuk őket). Egyébként a bonuspályákat a space-szel behívható optionsban ki is kapcsolhatjuk.

Az első pálya a Wasteland nevet viseli, és ehhez híven nem csak minden található rajta, bár az első szekció (a pálya háromrészes) közepét eltolgató rúnás szerencsekör igen érdekes látvány. A talaj vörösesbar-na színű, kövekkel és némi kút-tal kiegészítve. Az egyes pályaszekciókat elválasztó kögyűrűk





# INTERJÚ

a Gametek két programozójával

Az ECTS forgatagában sikerült elcsípnünk egy villanásnyi időre a Gametek két programozóját, akik a hírekben szereplő Super Street Fighter 2 Turbo, illetve a Star Crusader programok Amiga verzióját készítették. Egy rövid ripart erejéig most mi is megismerkedünk a két játékkal, illetve készítőikkel.

Először a SSF2T programozóját taggattuk.



**GURU:** Mikor kezdted el programozni és milyen gépeken?

**MP:** 9 éve ülök a számítógép előtt, kizárólag Commodore gépekkel foglalkoztam, az Amiga 500-ast egy A1200, majd egy CD<sup>32</sup> követte. Az első demo korszakot



hamar felváltotta a játékok készítése. Más cégeknek is dolgoztam már, a Gameteknek másfél éve írok programokat. Általában Assembly-t és C-t használok a játékokban.



**GURU:** Mikor kezdted hozzá a SSF2T-hoz?

**MP:** 8 hónappal ezelőtt kaptuk meg az eredeti (arcade) tarrásokat (ne telejtsük el, kanverzióról van szó!!!). Az eredeti verzió (játéktermi SSF2T) 68000-esben lett írva, ami valamennyire megkönnyítette a kanvertálást.

**GURU:** Hogyan változott a játék grafikája?

**MP:** A kanvertálásnál az eredeti játék grafikáit használtuk nagyon kis átrajzolás-sal és így lehetséges, hogy a végleges verzió 256-színével kinézetre ugyanolyan mint a játéktermi.

**GURU:** Nem zavar, hogy a US Gald nemrégiben jelentette meg a Super Street Fighter 2-t?

**MP:** Nem igazán, mert láttam arcade-on a turbot és tudam, hogy jobb az eredeti turbo mint a sima SSF2. Amúgy meg láttam már régebben a SSF2 previewet és bíztam benne, hogy sikerül jobbat csinálnunk, és úgy átvim az SSF2T-t, hogy az ma-



ximálisan kihasználja az Amiga, CD<sup>32</sup>-ben rejlő lehetőségeket.

**GURU:** Egyébként miben különbözik a SSF2T a SSF2-től?

**MP:** Az SSF2 és a SSF2T mind a grafikában, mind a játszhatóságban különbözik. Tulajdonképpen a 2 hibáit kijavítva és néhány új grafika hozzáadásával készült az SSF2T.

**GURU:** Hogyan sikerült a játék?

**MP:** Kinézetre olyan mint a játéktermi változat. Játszhatósága is nagyon hasonlít, de kicsit lassúbb lett. Ezen javítható az esetleges tastram bővítés, vagy turbókártya. Ekkar már cool a játszhatóság.

**GURU:** Milyen paraméterei vannak az A1200-as verzióknak, tényleg 11 lemezt foglal el?



**MP:** Igen, a game 11 lemez lett, még nem láttunk Amigán hasonló terjedelmű verekedős játékot. Ez a rengeteg 256 színű grafika és az ugyanolyan minőségű intra miatt van (installálva 13 mega, lemeztől nem tud, mert a töltési idő több lenne mint a játszási idő).

**GURU:** Zeneileg ki van használva a CD<sup>32</sup> karangja?

**MP:** A CD<sup>32</sup>-es verzió 45 audiotrackot (64 percnyi zene) tartalmaz. Minden pályának, minden megnyerésnek különböző a zenéje, de ezenkívül a taplita, címkép, intra is külön zenét kapott.





Következzen most néhány rövid kérdés a Star Crusader-rel kapcsolatban.

**GURU:** Te is olyan régen nyúzd a számítógépet?

**CC:** Én pont 8 éve ismerkedtem meg a számítógéppel, előzetem nagyon hasonló MP-hez. A demo korszak nagyon hamar véget ért, azután jöttek a játékok. Én csak 1 éve szerepelek Gametek színeiben.

**GURU:** Mesélj valamit a SC kódjáról!

**CC:** A PC-s verziót konvertáltuk át. A játék C-ben volt írva, a sebességekritikus dolgok (video library, 3d calc) voltak csak assemblyben. Először texturáson kezdtük el a játékot (a megrendelő kérésére), de miután rájöttek, hogy nem lenne igazán jó a speed, akkor újrateztük. Most a 3D engine egy stencil-vektor technikát használ. A játék a hasonló kategóriájú játékoknál egy kicsit lassabb a C miatt, illetve olyan dolgok miatt, amiket PC-n meg lehetett engedni, de itt nem nagyon.



**GURU:** Grafika?

**CC:** Ahol lehetett, az eredeti PC-s grafikákat használtuk, de a 3D-s rész nem 256 színű. A stencil technika segítségével elég sok szint ki tudunk azért használni a játékból.

**GURU:** Ez is egy gigalomán alkotás lesz?

**CC:** A harddisk-es verzió 10 lemeztől installálható, sajnos egy csomó dol-

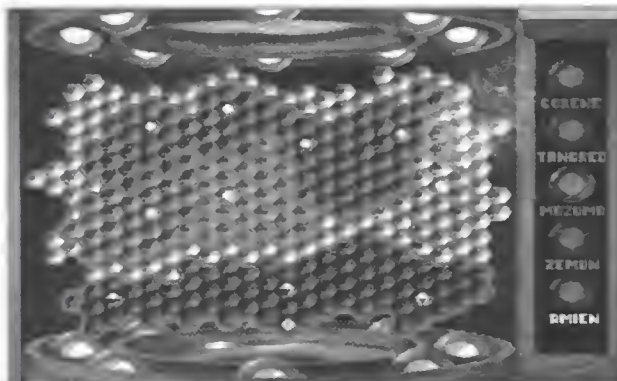
got ki kellett hagyni, a lemezkapacitás és a megkötött lemezszám miatt. A CD-s verzió mindent tartalmaz amit a PC-s CD verzió, 300 Mbyte helyet foglal, az összes mission briefing-et elmondja a gép (színszek működtek közre a készítésnél), illetve ray-trace animáció hegyek, átvezető scriptek meg ilyenek.

**GURU:** Tulajdonképpen milyen jellegű játék a SC?



**CC:** 3D-s shoot'em up game, stratégiai elemekkel. Küldetéseket kapunk, amelyeket teljesítenünk kell/illik. Nem kell megnyernünk min-

CC: A hangfájlokat egy az egyben konvertáltuk, de zene nincs memóriagondok miatt, illetve azért, mert a general-midi dalgakat nem tudtuk áthazni. Sajnos a hardware nem igazán támogatja ezeket a formátumokat.



**GURU:** Végigjátszottad a PC-s verziót?

**CC:** Elég sokat játszottam vele, de nem nyartam végig. Az amigás verziót természetesen végig küzdöttem.

**GURU:** Köszönjük az interjút, sok sikert a játékokhoz!

**MP & CC:** Mi is köszönjük, rohanunk a Gametekhez mert váltott két száke bombázó...



den küldetést a végső győzelemhez.

Következzen most néhány villámkérdés, melyre mindkét fiatalember válaszolt:

**GURU:** Hogyan sikerült a zenei konverzió?



	MP	CC
Zene:	DJ Bobo, Vangelis	Prodigy, Metallica
Sport:	Kodolós, úszás, röpl	Alvás
Film:	Speed, Net	Speed, Pulp Fiction,
Színész:	Wesley Snipes	Jim Carrey, Harst Tappert
Színésznő:	Sandra Bullock	Sandra Bullock
Étel:	Andie McDowell	
Ital:	Isagone	pizza
Kedvenc figura:	milk, Cherry Coke	biereeeeeemmm!
Egy cég, aminél szívesen dolgoznát:	Garfield	Beavis & Butthead
Kedvenc számítógép:	Virgin IE	Skavanger
Kedvenc konzol:	Plus/4	Amiga
Kedvenc Amiga demo:	PS-X	PS-X
Kedvenc PC demo:	Love, Budbrain MD	Nexus 7, Hardwired
Kedvenc játék:	Wonders of the WORLD	Wonders of the WORLD
Velemény a Win '95-ről:	Sonic xxx	Panzer Dragon, StarDust
	GigaCool! (fr bill)	„Kaknazza a PC-ben rejtő rejtett erőforrásokat”
Kedvenc autód:	Chrysler	Kitt
Jogostavány:	Akad.	Nekem???



# MANAGEREK

Mint a múltkari számban már mondtam, a Manager-programokról írni nehéz feladat, hiszen nem lehet egyszerre ismertetni adni a profiknak és egy leírásban elmagyarázni mindent a kevésbé hozzáértőknek. Mivel itt most három ilyen jellegű programról van szó, így lehetetlenség minden menüpontot és opciót megtefele

kodni minket. A támogatott csapatok mind az alasz A és B osztályból kerültek bele a játékba, ezek pedig:

Olasz A: Milan, Roma, Torino, Foggia, Padova, Brescia, Genoa, Cremonese, Cagliari, Fiorentina, Napoli, Parma, Sampdoria, Reggiana, Juventus, Lazio, Inter Milan, Bari.

Worst Discipline, Average Ratings, M/O/M Awards, Team Form Guide, Average Gates, Manager Scores, Manager Ranking, Manager Salary, Hall of Fame, Monthly Awards.

**Fixture Info:** Last Results, Next Fixtures, Next Italian Cup, Next Anglo-Ital, Next UEFA, Next Cup Winners, Next European, Next Playoffs, Group Tables, Euro Seedings, Past Winners.

**Find Player:** érdekes menüpont, mivel játékosokat kereshetünk mindentéle index szerint. Position, Country, Requirements (passing, tackling stb.), Approx Value, Status, Division, Age.

**Board Resign:** Confidence/Resign.

**Game Options:** a programban található 4(!) kép színpaletáját és világoasságát állíthatjuk.

Egyenl. Ez a program engem néhol egy játékos-adatbáziskezelőre emlékeztet. Egyszerűnek tűnő, képileg és grafikaileg nem igazán támogatott játék.

## Transfer News

### Week 1

PLAYER	FROM	TO	FEE
R. MUZZI	ROMA	LAZIO	1500K
V. VIGNOLI	<SERIE-C 1B>	PIACENZA	600K
D. BORTOLUZZI	VENEZIA	INTER MILAN	1200K
M. FERRANTE	PERUGIA	TORINO	1300K
F. CARUSO	F. ANDRIA	LECCE	450K
F. BALDIKREI	LECCE	BRESCIA	700K
L. LEONE	<SERIE-C 1A>	PERUGIA	150K
V. LASALANDRA	UDINESE	NAPOLI	150K
D. BALLI	<SERIE-C 1A>	PESCARA	450K
A. VALOTTI	VERONA	SAMPDORIA	300K
J. PIERRE PAPIN	<GERMANY>	PARMA	1100K
V. ROSATI	PERUGIA	LECCE	200K
R. SPERANZA	GENOA	VICENZA	450K
L. RUSSO	<SERIE-C 1B>	PIACENZA	400K
G. LO POLITO	<SERIE-C 1A>	JUVENTUS	700K

mélységben kielemezni, így maradt az ismertetés. A kezdő managereknek azt tudam javasolni, hogy nézegessék át az előző Gurukban szereplő leírásokat, mivel elég sok közös pont található a játékok között.

### Championship Manager Italia '95

Mint a nevéből is kitűnik, e program az olasz labdarúgásba enged belekantar-

Olasz B: Verona, Ancara, Acsoli, Undiese, Perugia, Salemitana, Palermo, Cosenza, Lucchese, Acireale, Pescara, Cesena, Venezia, Piacenza, F. Andria, Chievo V., Atalanta, Como, Lecce, Vicenza.

Kezdeként választhatunk New Game-t, Continue Season-t és Quick Start-ot is. A Help részletesen elmagyarázza ezeknek a jelentését. A New Game-nél kiválasztható, hogy '94-'95-ös vagy kitallált játékosokkal kívánunk játszani, a játékosok száma (1-4) és a Demo Game opció. Quick Start-nál egyenesen belerépülünk a játék karjaiba. Cselekedeteinket a következő menükkel és almenükkel tudjuk irányítani:

**Continue Season:** beállításaink után ezzel kérhetünk „következő kört”.

**Club Details:** a csapatokról szolgáltat ki-mertit mennyiségű infot.

**Arrange Friendly:** kihívás barátságos meccsre.

**Manager Jobs:** ezen belül Manager History, Job News és az Add Manager, amivel új játékos tud beszállni (mint a new game-nél).

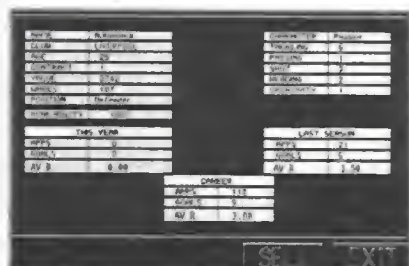
**National Squads:** semmi különleges.

**View Tables:** lássuk a menüazánt. League Tables, Group Tables, Top Goalscorers,



### Team Manager

Megnyerően indul eme program, és ami számomra plusz: Igen jó és lendületes zenével rendelkezik (de csak az introban). Kezdetben vala a kiválasztás, miszerint angolországbeli vagy pedig olasz csapatokat akarunk favarizálni (72





TIME: 10

YORK

LIVERPOOL

ATTACKING

angol és ugyanennyi orosz csapat közül válogathatunk kedvünkre).

A tőképernyőre kerülve láthatjuk, hogy hányadik hét von és azt, hogy kívül lesz a következő meccsünk. A választható dolgok:

**Team:** itt van a csapatunk. Kioszthatjuk a mekszámokat, beállíthatjuk a telállást, a tickó nevére nyomvo tóblázatos tormában szemléltethetjük eredményeit és adatait (név, klub, szerződés, összetogoló táb-lázotok). Ha meguntuk, elodhotjuk a Sell-lel a kijelzett értékben. Atul: Opponents, Formotions, Goals, AV (Average) Rotings.

**Market:** játékosploc (kérek 1.5 kg lipcse-lt). Mindegyik division (vogy orosz osztály) képviseltetve von. A klub és o játékos ki-válosztása után jön oz olku-képernyő, ahol a játékos odatalnak vizsgálotu mel-left oz lgényeket és a kínálatokat is egy-máshoz lehet igazitonl.

**Match:** Itt játszothatjuk le a géppel oz ok-tuális meccsünket. Betöltődik egy stadion állóképe és o játék pillonatnyi állását sző-

veges tormóban követhetjük nyomon. Meccs után stotiszlikát kapunk.

**Club:** Bevételek és kiadások. Bevételek: Attendance Money, Sponsor, Sale of Players. Kiadások: Wages, Players Bought, Taxes, General Costs. Alul láthatjuk az egyenlegünket. Még jobban olul a Tran(sfers)nél a fizetésekét kísérhetjük ti-gyelemmel, volomint ho meguntuk edzőnket akkor újot nevezhetünk ki he-lyette (Appoint Team Coach). Az into o klubról od Információt.

**Championship:** Average Rotings, Top Goalscores, View Tables, Today Results.

Ez idáig o legegyszerűbbnek tűnő monogeprogl, hiszen csak egy lemezes és nem is nagyon tudunk eltévedni az op-ciók és menüpontok sűrűjében. Mago a játék grafikailog sem egy túldesignelt do-



BUNDESLIGA MANAGER



log, mindenesetre legalább ízlésesen vá-logottók össze a színeket.

Végezetül egy volóban csak ismertető o Bundesliga Manager-ről. Ez egyike a legprofibb és legszebb monagereknek, csak egy hátrányo von: németül kommu-nikál a külvilóggal (biztos lesz angol is). Mór oz intro is érzékelteti, hogy valami kés-zűl, hiszen kevés monogeprogramban van tocizó törpe. Kezdekör még tettűnik egy ismert műholdcsotomo logojo is, és ez még csak jobban sejteti, hogy nem egy összecsoptott munkóról von itt sző. Az óltolam megvizsgált példány csak 32 szinű volt, mégis (a 32 színhez képest) győ-nyörően nézett ki. Zene von oz intro és o játék olatt is egyaránt, és egész jól meg von komponólvo. Előzetesként itt von né-hány kép, mert biztosan nem menekültök meg az angol változattól!

M.D.Jon



# DreamWeb

Álmokban az álomháló szövédéken utazol, mint mindenki más. Az álomháló hét ember uralja. Azonban ők sem tagadhatják meg mivoltukat, hibázhatnak, mint bárki más. A gonosz erők behatoltak a háló rendszerébe és átvették az irányítást. Mind a hét metszéspont gonosz emberek birtokába került... A közeig katasztrófát csak egyvalaki akadályozhatja meg, a kiválasztott: Ryan.

Most elég nehéz helyzetben vagyok. Egyrészt, mert mostanáig Shaggy Bombastic című albumát hallgattam, most pedig áttértem a Kispál és a Borzra, de ez most abszolút nem tartozik ide (Mi lehet, öt betű és a szívhez szó?). Másrészt, mert erről a programról Jetsky & Rainbird már megeresztelt egy bombaszlikus leírást a PC GURU 1995/5. számában. Viszont megjött az Amiga verzió, amit nem hagyhatunk szó nélkül!

Ami a teljes leírásból kimaradt, az körülbelül megtöltene egy egész karaktert, így magáról a történetről, ha megengedtek csak nagyon vázlatosan regélnék (és a végén mindenki összeáll egy kép-pé...). Biztosan kitaláltátok, hogy az egy-személyes kalandjátékban Ryant fogjuk alakítani. A rémálomnak is beillő küldetés-einkben le kell gyilkolnunk azt a bizonyos hét embert... A megoldáshoz elég nagy segítséget nyújt a játékhoz mellékelt napló: Diary of a (Mad?) Man. Érdekes első-ként ezt elolvasni, a többi már adja magát, ha meg mégsem, akkor ott a már említett cikk. Ennyi.

A játék kezelése rendkívül egyszerű. A képernyő felső részén elhelyezkedő üzenetablakban az aktuális helyszínről kapunk tömör információkat. Mellette kikapcsolhatjuk a zoom opciót és megváltoztatjuk a lemezkezeléshez kapcsolódó funkciókat. A kurzorral kijelölt helyszín kinagyított képe a bal alsó ablakban látható. Ryan csak azokat a tárgyakat tudja megsemmisíteni és eltüntetni, amelyek relatív közel vannak hozzá, ezért nem árt odacsaplani... Az Examine parancs kiadása után egy új ablak jelenik meg, ahol elolvashatjuk a fontosabb jellemzőket és helyből eltehetjük az adott stuffot. Esetleg megjelenhet még olyan, hogy use vagy open. A funkciójuk elég egyértelmű. A Ryannéi levő tárgyakat a képernyő bal oldalán látható mellkép kabátjára klikkelve kérheted ki. A

fiatalember szemével pedig lehet körül-nézni... Ebbe a néhány sorba tökéletesen belefért mindaz, amit a játék kezeléséhez tudni kell.

A Dreamweb meglepően jó játék a kevésbé fényes grafika ellenére is. A történet, valamint a szálak felgombolyítása igazán élvezetes nemcsak a kezdő, de a veterán kalandozók számára is. Egyetlen hibája, hogy egy kicsit rövidre sikeredt...

Csak egy álom volt! De annyira való-ságosnak tűnt... Ugye csak egy álom volt?

Lily





# DRAKULA

Egy kis kocsmában kezdődött. Jon tudta, hogy ezúttal igazak a mesék Drakula kastélyáról és bár rettegett a red váró borzalmaktól tudta jól, csak ő képes megállítani a veszedelmet, mely örökre megváltoztathatja e látható világ sorsát.

Elindultam a folyosón, mely talán szarvasfejek bámultak le rám csillogó üvegszemeikkel, mintha szomor-kodnának elkerülhetetlen sorsom felett. Csak későn vettem észre a patkányt, mely hihetetlenül gyorsan bukkant elő a semmiből és apró togait a lábamba mélyesztette. Sikoltva rúgtam bele a бүзös kreatúrába, mely undort keltő hangon mállott szét darabjaira. Még megijedni sem volt időm, amikor óriás vérszívó denevér csapódott arcomnak, belemarva a nyakamba és máris tovaszapkodott villorolszerű szárnyaival. Továbbmentem a ház belseje felé, kihörpintve a földön talált vérrel teli serlegeket, melyek játékonosan pótolták a támadások miatt elvesztett véreimet, mely földöntúli ellentelenim étvágját csillapította. A szobák és folyosók berendezése kissé egyhangú volt, az építől egykoron valószínűleg figyelembe vették a töltési idő csökkentését is. Lassan megszoktam az örült kreolok és rágcslók támadásait és hidegen pusztítottam őket, amiben segítségemre voltak a keresztek, melyektől a lények pillanatok alatt elenyésztek. Amikor szétrúgtam az utolsó koporsót is, szinte meghaltam a rémülettől, mert megjelent egy drakula menyasszonyai közül, hogy végleg elpusztítson. Szerencsére még maradt a kereszt szent erejéből, amivel visszavertem őt, elkerülve ezzel teljes megsemmisülésemet. Mi jöhet még ez után?

Jon egy igen fárasztó utazás után egy misztikus országúton, két nap múlva megközelítette Drakula kastélyát, melynél néhány koporsót talált lángolni.

Nos igen, bejutottam a grót várába, mely homályosan emelkedett az ég felé. A talak szürke kövekből voltak, melyek csak tokoztlák télelmeimet. A keresztet

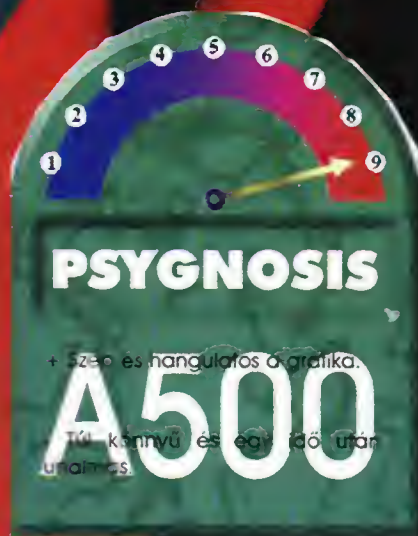
vált. A mennyezetről leereszkedő óriási és gusztustalan pókokat kerülgelve végül is megsemmisítettem az utolsó koporsót és a megjelenő lényt is.

Jon úgy határozott, hogy talán ennyi elég a pályák leírásából és inkább elmondja az ő személyes véleményét.

Mit is mondhatnék, hiszen a Drakulát a Psynosis adta ki, és ez már önmagában egy minőség-meghatározó tényező. Szegény öreg grót elégedett lehet, hogy állandóan az ő télelmetes történetét dolgozzák fel mindentéle filmekben és számítógép-játékokban, de sajnos ma az X-Tro-k, UFO-k és Pince Nyamnyam-ok korában kissé nevetségesnek tűnik a harapós öregúr és megfertőzöttelnek legendája. A játék hangulata jó, a grafika valamenynyire segít a beleélésben, de nagyon sokáig nem igen tud lekölni az etéle mászka. Felszedni a kulcsokat, kinyitni az ajtókat, szétrugdlni a koporsókat és deteatelni az ellenséget nem a hosszú távú szórakozás előteltétele, de a Drakula azért előkelő helyet foglal el a hasonló játékok között.

M.D.Jon & Dr. Akula

szorongatva mentem előre, amikor egy nagy szárnys démon jelent meg előttem, de szerencsére félelmetesebb volt a kinézete mint a hataima. A télel és hátulról támadó patkányok állandó rugdosása annyira lekötötte a figyelmemet, hogy csak későn vettem észre az élőhalottat, amint kezelt kinyújtva közeledett felém. Belekapott a nyakamba, de a félelem megsokszorozta az erőmet és hatalmasat ütöttem hideg, rothadó testére, amely egy pillanattal később semmivé





# BUBBLEGUN

Íme, itt van Sűsű a sárkány! Hogy még rettenetesebb legyen, magához vett egy szuper tegyvert, a Buborékpuskát, amely elsősorban mazgá arról törpék és csigák ellen hatásos. Na de miért kellene likvidálni ezeket a szeretetreméltó lényeket? Várjunk csak, ki mondta azt, hogy ezeket szeretni kell? A kis sárkány biztosan nem, hiszen ahogy hazaér ezekhez a lényekhez, azán nyamban tognyi kezd az ereje, és ha az teljesen eltágy, akkor bizony látnak. Én sem mondtam ezt meg a Dá-me sem, hiszen az elején még úgy nézett ki, hogy egy aranyas játékba csöppentünk, csak hát jött a mazgá arról törpe meg a csiga...



Még já hogy att van a sárkányka is meg a buborékstukkere, amiből persze rögvest eltogyatt a municia. Szerencsére könnyen pótolható, hiszen a pályán sak egyéb mellett töltény is található kék gömb (talán rágógumi) képében. De vigyázz! Ha egy gonaszt buborékba zártál azonnal ugarj rá, mert kiszabadulva tovább talyatja dicstelen pályatutását. A gyümölcsöket a pontszámaid miatt érdemes gyűjteni, az óra jele pedig azért, hogy

valamivel több idő álljon rendelkezésre teledadatad végrehajtásához.

Ellen pedig van bāven, hiszen az említettek kívül att van még a kacska meg a madár, egér és hangya, tali káp-kódó és kaponya, ki a taldán van és egyre ganszabb. De ne hidd, hogy ennyi az egész, mert később lesz még

mindentéle egyéb is!

Ez a bubblegun, melytől ne várj szuper gratikai megoldásokat vagy azt, hogy kielégítheted vele aberrált rambolási hajlamaidat, mert ez egy tipikusan aranyas és kedves játék az alsóbb karasztálynak vagy esetleg azoknak

a nagyobbaknak, kiből még nem vett ki a kis zöld sárkányok iránti szeretet.



A játék kezelése nem támaszt nagy követelményeket, a tantasabb dalgok (erő, töltény, idő) mind egyértelműen láthatók a képernyő tetején, a billentyűzetten pedig csak a P gombbal tudunk kezdeni valamit (pause). Nekem az ilyen jellegű kedves játékok mindig az ős C16-as karzakomat juttatják eszembe, amikor még a játékokat nem csak a látvánnyal akarták játszhatóvá tenni, hanem inkább az egyéni hangulattal és jellegzetes gratikai elemekkel, melyek legálabb külön egyéniséget adtak a játékoknak.

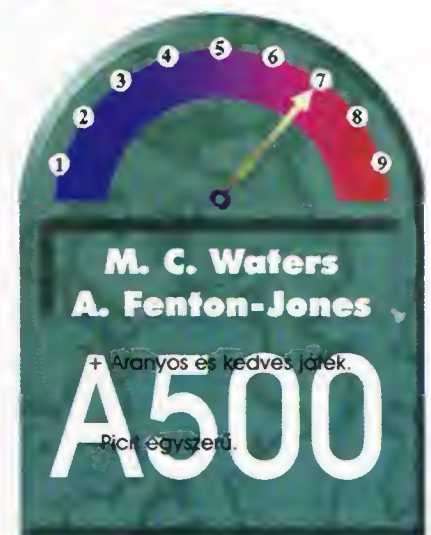
A kis zöld sárkányok barátja

M.D.Jan



Bizany bizany, mandam néktek, hogy nem szabad a külső után ítéletet mandani, hiszen már a harmadik pályán is érezhető az, hogy itt bizany tel kell kötnünk a joystickat. És nem csak a törpe meg a csiga miatt, hanem az idő is sürget minket, és ha letelik a pályára kiszabott idő, akkor megjelenik a nagy időmérő is, és máris kezdetjük elárul a pályát.

Pedig mi csak ki akarunk menni az exiten, ami persze zárva volt. Ahhoz pedig hogy kinyíljon, össze kellett szedni az azanas színű jeleket és beledabni a velük meg egyező színű ládába, amiből egy hiányzó jelet vagy pedig magát az exitet nyitó kulcsacskát kaptuk meg! Csak ne lett volna att a törpe meg a csiga...





# Voyages of Discovery

Szinte kimeríthetetlennek látszik a koraibeli hajózással és a kereskedelemmel kapcsolatos ötletek és megvalósítások fűrháza, legalábbis úgy tűnik mostanában. A következőkben ismertetésre kerülő program is ennek a karótfem rassz témának hódol, bár mint látni fogjuk, egy pár dolog nem igazán nyerte el a tetszésemet a programmal kapcsolatban.

Az alapvető szituáció ismert, végy egy nagy hajózási karszokot, válassz ki egy-két ismerő hajózt/elfedezőt, szemelji ki néhány ellentelét, építs fel egy nagyjából koraibeli világot és mindezt túszerzed némi grafikával és kóddal. Ennél persze ozért sokkal bonyolultabb egy ilyen jellegű jótékot elkészíteni, azonban a VOD kiváló, vagy éppen elrettentő példája annak, hogy összedobálva is meg lehet alkotni egy ilyen jellegű gamet.



Feladatunk a játékban nagyon egyszerű lesz. Némi anyaggal felszerelve egy hazai kikötőből indulva kell meghódítanunk a program által generált világot, mindezt úgy, hogy közben az ellentelünk és a természet csapásait kivédjük. Fogjunk tehát bele a hajózássba, lássuk hogy is lehet boldogulni a programmal.

Induláskor mindössze ki kell választanunk, hogy melyik ismert személyiséggel



kívánunk játszani, valamint ellentelünket is itt állíthatjuk be. Mivel 5 személy közül választhatunk, így nem nehéz kitálatni, hogy maximum 4, minimum 1 ellentelünk lesz a hajózással. Első nekitűzésre érdemes csak 1 ellentelét beállítani, mert a későbbiekben nagyon megbánjuk ha nem így tesszük. Én úgy vettem észre, hogy a több ellentel nagyon kis mértékben foglalkozik egymással, inkább mindenki a mi életünket szonyargatja.

A játék főképernyője egy rendkívül egyszerű felület. A bal oldalon találhatjuk az éppen aktuális város/hajó/csapat kis képét, illetve ezek alatt az egység jellemzőit. A teljes jobb oldal a férkép foglalja el. A férkép a kurzor nyílakkal tudjuk mozgatni, míg az egységünket (mór persze ha mozgathatóról von szó) a



numerikus billentyűzettel vezérelhetjük a holadásban. Az éppen aktuális egység villog a férképen, más egységet kétszeri bal kattintással tudunk kiválasztani. Ha egy egységgel már nem tudunk semmit kezdeni (pl. mazogtunk már), akkor a gép automatikusan a következőre ugrik.

Mielőtt beletognánk a konkrét menüpontok és lehetőségek ismertetésébe, lássuk az alaplépítést omi nélkülözhetetlen a játékban. Először a hajókkal kell megismerkednünk, mivel ezek nélkül ki sem mazdulhatunk a szigetről. Egy hajó elindításához szükségünk van emberekre (crew), ivóvízre (water), élelemre (food), valamint pénzre (dublon). Ha ezekből pakaltunk be a hajóra, akkor máris indulhatunk. Természetesen ezek csak az alapvető dolgok, hiszen ilyenkor még semmilyen kereskedelmi óru, vagy éppen katanaság nincs a hajón. Első lépésként felpakoljuk a ha-





jóra a már említett dolgokat és nekivágunk a tengereknek. Mivel a játék körökre van osztva, minden körben meg van határozva a hajónk élelem és víz togyosztása, valamint az, hogy hány lépést tud megtenni egy kör alatt (egyébként ezek az alopelvek érvényesek az egyéb mozgatható egységekre is). Nagyon fontos, hogy figyelemmel kísérjük, a készségeink segítségével hány kört tudunk lebonyolítani, mert ha ezt nem nézzük, előtordulhat hogy a tenger közepén elfogy a kaja és a hajó ott ragad a nagy semmiben.



Induláskor a fő feladatunk az, hogy találjunk egy új szőroztöldet és azon egy gyenge települést (kis sátor). Ha ez megvan, akkor a velünk lévő emberek egy részét (lehetőleg a hajón minimum annyi maradjon, hogy tudjuk irányítani), illetve az ellátásukhoz szükséges pénzt, vizet és kaját kipakoljuk. A kipakolásnál egyszerűen a hajón megjelenő új ikont mozgassuk a település ikonjára. Extrém esetben előtordulhat, hogy ellenáll ne-



ben van a raktérbe kerülő órukkal (legelőbbis okkor, amikor kb. 20 t áru helyére

tudunk berakni egy gyalogost), bár ez néhány tegyvertajtónói (pl. katapult) érhető. Mindenesetre nagyon meg kell gondolnunk hogy mit roknk a hajóra, mert nagyon hamar elfogy a kiszemelt raktér. Addig nem is nagyon érdemes próbálkoznunk területek eltogolólásával, vagy éppen hajók megtómodásával, amíg nem kaparunk össze egy normális



sereget, ugyanis ellenteleink iszonyúan erősek hazzánk képest. Ahogy van ró lehetőségünk, tejllesszük állományunkat és próbáljunk meg investálni a kutatásba, mert csak így juthatunk hozzá igazán dögös tegyverekhez. Nogyon vigyázzunk arra, hogy jelentkeznek időnként a csapattunkba kicsapott kalózok is. Elképzelhető, hogy hasznosnak bizonyulnak, azonban

nekem csak negatív tapasztalataim vannak velük kapcsolatban. A játék elején csak használt hajókat tudunk majd vásárolni, azonban a későbbiekben nem árt ha új tajtakra is beruházunk, mert csak így tudunk lépést tartani az ellenteleinkkel.

Tömören ennyi lett volna az induláshoz szükséges jó tanácsok serege, következzen most a szárazabb rész, hogy mit és hogyan tudunk elérni a játékban:

#### Main menü

A legfontosabb itt a Home Port menüpont, ahol gyakorlatilag a

játék elején (mivel ilyenkor még csak egy klkötönk von) innen vezérelhetjük a tevékenységünket. Különböző

épületeket találhatunk itt, melyek a következők (jobb kattintásra bármelyik helyszínről, illetve tevékenységből ki tudunk lépni):

- **Shipyard:** Hajóinkkal kapcsolatos dolgokat Intézhethetünk itt. Lehetősé-

günk van új hajót építtetni (*Build*), vagy éppen használt hajót vásárolni (*Used Ships*). Ha meguntuk a hajónkat akkor el is adhatjuk (*Sale*) vagy ha szükséges, okkor megjavíthatjuk (*Repair*). Külön extra-ként itt szerelhetjük tel ágyúkkal a hajóinkot (*Conns*). Ha ezt megtesszük, okkor a későbbiekben golyórai és puskaporral is gondoskodnunk kell ha azt akarjuk, hogy üzemképes legyen a dolog.

- **Trade:** Mivel nagy szerepet kop a kereskedelem a játékban, így nem is csodál-

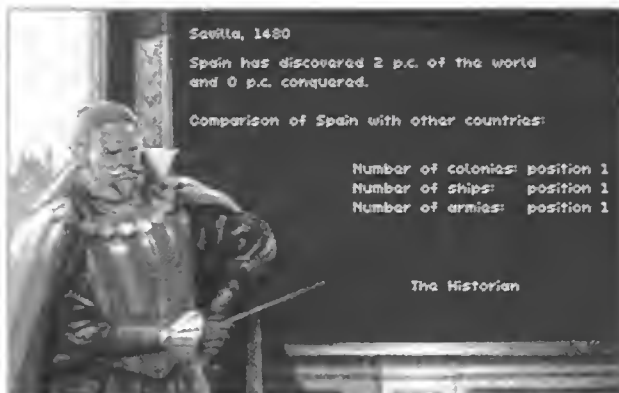


kozunk majd rajta, hogy milyen bőséges ellátást kapunk a különböző javakból a kereskedőnél. Van itt mi szem száznak ingere, csak válogotnunk kell. A képemyő jobb felső sarkában a rendelkezésünkre



künk a bennszülött lakosság, ilyenkor nem árt az az elővigyázatosság, hogy induláskor már bekészítünk a hajóba legalább egy katonót (gyalogos is jó). Ezután két részre osztjuk a feladatunk. A hajóval egészen addig tolyamatosan el kell látunk a telepéseket élelemmel, amíg nem vólnak önelliótóvá. A másík feladatunk pedig értelemyszerűen az lesz, hogy telepítsük a várost és elkezdjük termelni a javakat. Ha beindult az üzlet és értékesíteni tudjuk a megtermelt vagy kitermelt dolgokat (és így kissé gyarapodik a kassza), akkor már gondolhatunk arra, hogy bávítsuk a hajóparkot és új területek után kutassunk, vagy éppen támadgassuk a felbukkaná





álló szabad raktárkapacitást láthatjuk, gyakorlatilag ezt érdemes figyelniük, meg persze a pénztárcánkat. Ha eladni akarunk, akkor nincs más dolgunk mint hogy a kereskedő alakjára kattintva a Buy telíratat Sell-re cseréljük át.

- **Office:** Inkább statisztikai célt szolgál a menüpont, a rendelkezésünkre álló pénzmennyiséget, a kalónikait, hajókat és fegyveres egységek számát követhetjük itt nyomon.

- **Banker:** Mint azt nagyjából sejtettük, a bankban lehet a pénzügyi dalgakat elintézni. A Credit pontnál hitelt vehetünk tel (szükségünk is lesz rá), míg a Transfer segítségével a pénz mozgatását végezhetjük el a kikötő és a hajók között.

- **Historian:** Ha valami alyat szeretnénk elérni, amit nem tudnak pillanatnyilag nyújtani nekünk a kereskedők, akkor kényte-

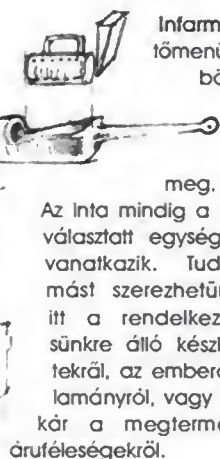


lenek vagyunk fejleszteni. Ennél a pontnál nyílik erre lehetőségünk. Új hajótípusokra vagy fegyverekre fordíthatunk itt némi pénzt, de ne várjunk nagyon gyorsan eredményt a dalgóitól.

- **Pub:** Némi ember állományra is szükségünk lesz a hódításokhoz és mi sem természetesebb, mint hogy a kocsmába betérve tesszük ezt. A legalapvetőbb a legénység (crew) beszerzése. Ezután követhet csak a katonaság (soldiers) fejlesztése. Több fegyvernemből is választhatunk (cavalry - lovasság, Infantry - gyalogság, Artillery - tüzérség), de értelem szerűen a felsorolásak a kifejlesztések

után bővíteni tognak. Igen húzós árai vannak a katonaságnak, így nem árt ha jól odafigyelünk, hogy mit és mennyit állítunk hadrendbe, annál is inkább, mert minden katonának (legénységnek is!) bért kell fizetnünk. Találkaszhatunk még a kocsmában az öreg jól értesült tengerésszel (old sailor), kitől némi juttatás ellenében hasznos infokat szerezhetünk. Időnként feltűnik a már emlegetett kalóz (pirate) alakja is, kit szintén hazzacsaphatunk a legénységhez.

Information: Ebben a tömenüponban a különböző javaink állását tekinthetjük



meg. Az Inta mindig a kiválasztott egységre vonatkozik. Tudamást szerezhetünk itt a rendelkezésünkre álló készletekről, az emberállományról, vagy akár a megtermelt árutéleségekről.

Orders: Ez talán a másik legbonyolultabb menüpont, itt az egységnek kiadható parancsok listáját láthatjuk:

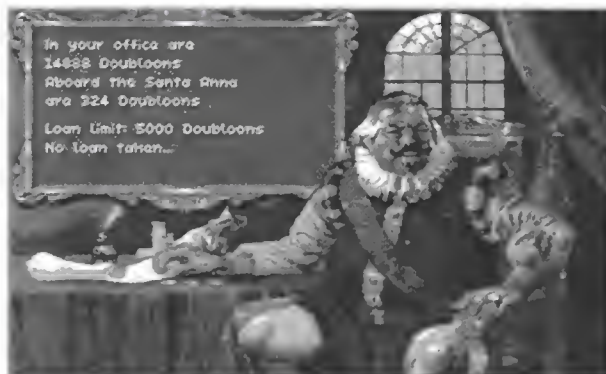
- Move - mozgatás, ilyenkor nem kell manuálisan lépésről-lépésre beállítanunk a haladás irányát, hanem csak a végcélt kell kijelölnünk
- Wait - egységünk várakozó állást foglal el
- Anchor/Fortify
- Farm Expedition - a hajón vagy a városban lévő ember és ellátmány mennyiség megasztásával egy új egységet hozhatunk létre. Legjellemzőbb felhasználási módja a hajóról való kiszállás, illetve a telepítésről indított felfedezőknút.
- Unload Army - az egységben (hajó) található seregek kipakolására szolgál
- Na Orders - nem kívánunk több parancsot adni az egységnek
- Centre - a térképet mozgatja úgy, hogy a kijelölt egység a közepén legyen
- Ships - a hajók kiválasztása, főleg akkor hasznos, ha egy kikötőben több hajónk is tartózkodik
- End Turn - egy kör lezárására szolgál, ilyenkor az év számlálá egy évet ugrik előre, és persze szóhoz jutnak az ellenfeleink is

Bulld Town: Az utolsó főmenüpont akkor használható, ha már rendelkezünk egy új

teleppel és ezt fejleszteni szeretnénk. A felsorolásban különböző épületekkel, illetve termelő létesítményekkel találkozhatunk. Az árak, mint azt már említettem iszonyúak, nagyon a zsebünkbe kell nyúlnunk egy komolyabb épületnél.



Úgy hiszem minden fontosabb elemét érintetem a játéknak, persze az is lehet, hogy nem. Mindenesetre az induláshoz eleget kell lennie, a későbbiek folyamán pedig úgyis inkább a kialakult szituáció határozza meg, hogy miként kell viselkednünk a játékban. Összefoglalásul annyit szögeznek le, hogy sajnos nem igazán tetszett a játék, nem is a kidolgozottság miatt (ez nem lehet akadály a jó játéknak), hanem inkább amiatt, hogy nem éreztem azt, hogy egy szerves egészzel van dalgam, inkább valami laza



összedabált dalgagnak tűnt. Nagyan zavaró a pénztelenség és a kirívóan egyenlőtlen erőfarrás elasztás. Nem hiszem, hogy mindenkinek tetszeni fog a program, inkább csak a halvérűeknek és a rengeteg szabadidővel rendelkezőknek ajánlhatam a játékot.

Bear™





# SHAREWARE

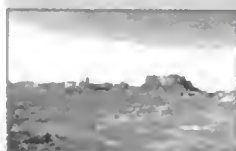
Két számmal ezelőtti SW rovatban olvashattátok a TroinDriver vonat szimulátor ismertetését. A téma, mármint a szimulátoros onnyiro megletszett, hogy karbeneztem milyen hasonló típusú Shareware programokról tudnék még írni.

Ennek köszönhetően a mostani rész egy kicsit szimulátorosra sikeredett, túlnyomó részt valamilyen járművel kapcsolatos.



**Desert Apache**  
(FMV Apache Flight Simulator)

Interaktív Multimédiós Játék. Ugye sokszor hallottatok valami ilyesmi szöveget (főleg PC-re). Nos Amigán is vannak hasonló játékok, nem is kevés. Ha megnézzük a ma piacon lévő (PC-CD) játékokot (Droculó, ModDog, Space Pirates stb...), könnyen rájöhettünk mennyire hasonlítanak pl. a Space Ace, Dragons Lair sorozatra. A Desert Apache is igen hasonló játék, mindez 1995-ös köntösben, teljesen digitálizált, filmszerű környezetben.



A demo, PD verzióban csak egy küldetés sorozattal (5 célpont) játszhatunk. A program mérete így is 5 MB felett van (csak HD).

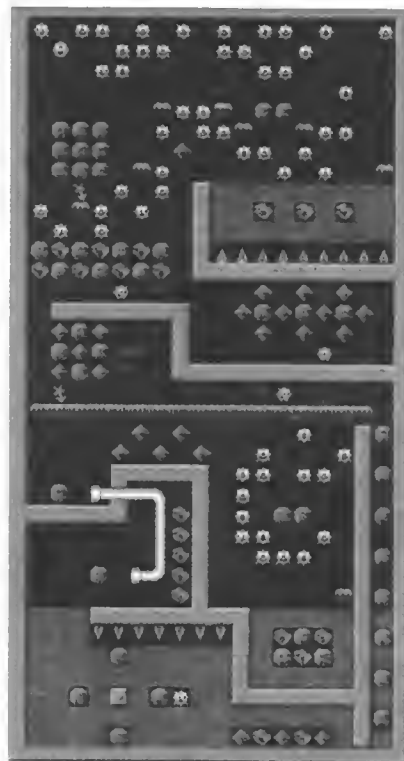
Mint a program neve is mutatja, egy Apache típusú helikoptert kell vezetnünk. A „vezetés” csak abból áll, hogy kiválasszuk és megsemmisítjük a megfelelő célpontot a térképen. Három-



## Bounce

A program a C64-es Bouncy Ball Amigásított voltazato. Ennek a platform játéknak stílusa jól ismert, van Atari és PC verziója, sőt a PC-s verzió (CGA) kereskedelmi forgalomba is került. Az Amiga verzió működik normál A500-on is, ellenben feltuningolt A1200-sen túl gyors, s már-már irányíthatatlanná válik a játék. A program célja, hogy a lehető legtöbb gyémánt összeszedése mellett kijussunk az akadályokkal megtűzdelt pályáról. Labdánk irányítását, ugrabugróiósát mi is tudjuk szabályozni, bár csak kisebb méretek közt. Mivel labdóról van szó, ebből adódóan a hegyes dolgokat érdemes jó messzire kikerülni, persze ha mód van rá. A játék 25 pályából áll, de akl saját pályát szeretne összeállítani, annak rendelkezésre áll a Mop Editor. Szép képek és kellemes hangeffektek jellemzik a játékot, omi Amasban íródott.

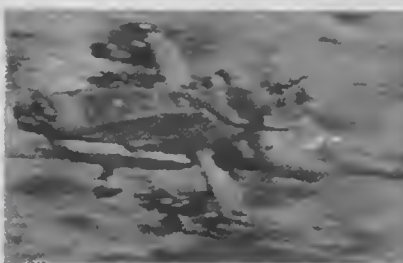
Ben Wyatt, bwyatt@pastan.co.uk



téle okció típusal találkozhattunk, omiket véletlenszerűen válozt ki a gép.

1.

A legegyszerűbb az omikor a kijelölt célponthoz eljutvo egyszerűen csak szét



keli lóni a bázist. A pontos célzást segíti a rodorkereszt, ide kell betolóni. Amikor pont célro áll a rokéánk, szoggotott hangjelzést kopunk. Arra vigyázzunk, hogy sokáig ne várjunk, mert ilyenkor akcióba lép a légvédelem.

2.

Útközben épp szembe találkoznak egy ellenséges helikopterrel. Ezt is egyszerű kilóni, de itt is figyeljünk a hangjel-



zésre. Ha nem sikerült eltolóni, kezdődhet az üldözés (sajnos minket kergetnek).

3.

Üldözési jelenet. Ez a legnehezebb (egy picit elrontott) része a játéknak. A játék itt hasonlóan működik mint pl. a Space Ace. Itt az irányok a le, fel, jobbra és balra lehet, de csak egy a helyes. Tapasztalatú úton pár irányro rá lehet jónni. A lényege abban áll, hogy akkor kell irányt váltani, amikor a pirosan villogó ALERT felirat megjelenik. Ilyenkor fogott be az ellenség rokéája.



A kergetőzés addig tort omig a. Le nem rázod az illetőt.

b. Mőgéje nem kerülisz. Ekkor a tenni kettos akció következik.

A játékelőzetes téi óro olatt végigjátszható. Akinék megletszett onnok ajánihotam a hasonló, de horci repülőgépes játékot ugyancsak ettől a csapatától. A lényegét mojdnem kihogytom, a játékot Amosban írták.

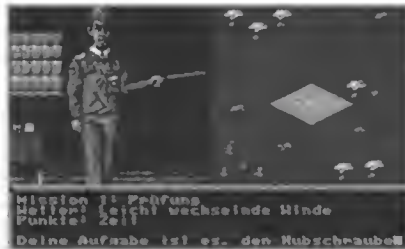
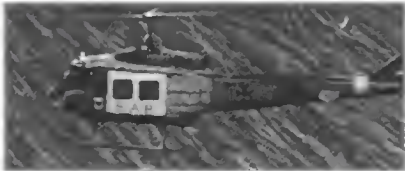
E-Mail: virtuo@scsn.net  
DarkUnicom Productions Team.  
dup-dev@mcd.on.co



## Helicopter Mission

A német Bundesministerium megbízásából készítette ezt az egy lemezes játékot a Rausen GmbH. A reklámprogram arra készült, hogy kedvet csináljon helikoptervezetőnek bevanulni, persze a hivatásos állományba.

A játék nagyon szép és ráadásul jó is! Összesen 7 küldetést, feladatot kell végrehajtani. A feladatok a nem harci cselekményekre alapulnak, hanem békés repülési feladatokra. Ebből ötöt tudtam teljesíteni, a többit rátek bízom.



1. Kezdetnek 1.30 mp-ig kell lehetőleg a leszállópálya felett lebegni. Ha jól csináljuk, láthatjuk a pontszámunk folyamatos növekedését.

2. Nyolc embert kell a kijelölt területre ledobni (Space).  
Jelszó: Fallscirm

3. Mentési feladat. Először a kórháztetőre kell leereszkedni, felvenni az orvost. Majd egy autóbaleset helyszínére kell le-

szállni, a sebesülttel együtt pedig viszszarepülni a kórházba.

Jelszó: Sanitätsdienst

4.

Radarkikerülési feladat. A szint abból áll, hogy a lehető legkisebb magasságon kell eljutni a másik leszállópályára.

Jelszó: Kanturentflug



5.

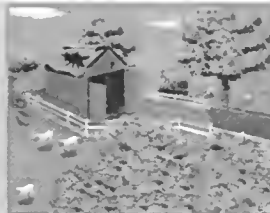
Nyalc csomagot kell nyalc különböző célpontra ledobni.  
Jelszó: Lufttransport

A program zenéje, hangeffektjei, képei igazán kiemelkedőek. Az se elhanyagolható, hogy előbb készült mint a Desert és a Jungle Strike, na és a Heli PD anyag.

Rausen GmbH.  
PO 140189  
53107 Bonn

## Parachute Joust

A történet úgy kezdődött, hogy üzleti tárgyalásra repültem. Az út slánának ígérezte. Körülbelül 16.000 méter magasan lehettünk amikor, hót szóval ki kellett mennem abba a biznys helyiségbe. Arról fogalmam se volt, hogy időközben egy terrorista hatalmába kerítette a gépet. Kilépv az illemhelyről épp beleütköztem... A duellakodás rövid ideig tartott, pár potan és hasba rúgás után mindketten kiestünk a repülőgép ajtaján. Szerencsére a bandita mindvégig kezében tartotta az ejtőernyőjét. Zuhantunk, zuhantunk és megkezdődött az ádáz küzdelem az életet jelentő zsákért.



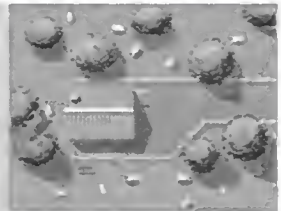
Itt kapcsolódunk a történetbe.

A játék igen érdekes szituációon alapszik. A két letele zuhanó ember, kihasználva a festék légellenállását le és fel litézne próbálnak egymás

közébe térközni. Ha ez sikerült, kezdődhet a duellakodás az ejtőernyőért. Az győz, az marad életben aki kb. 800 méternél is magának tudhatja a zsákot. Ebben a magasságban ugyanis



automatikus kinyílik az ejtőernyő s elégedett mosollyal nézhetjük végig míg a



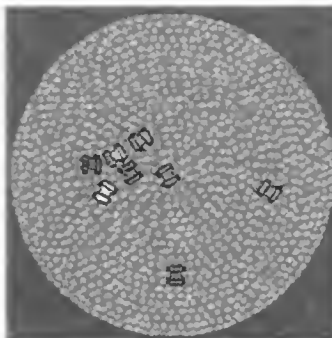
bandita elsuhan mellettünk, épp egy tanyára pottyanva... Ennyit a játékról. A programot egyedül vagy ketten is játszhatják. A 32 színű képek és a szél fútyulása igazi élmény. De ki is tudja mi történik a felhőkben, ilyenkor csak halljuk, s nem látjuk a duellakodást.

Nick - nick@clmio.co.uk

## Knockout

Meglátni és megkedvelni. Ennyi. Többet nem is kellene iml erről a nagyszerű anyagról. Sajnos ez a játék sem akar 512 kB ChipRam-mal megelégedni (A500+, A600, A1200). Hogy mit is kell csinálni a játékban? Ezt a bejelentkező demóból kitalálhatod.

Nyolc (másik pályán csak négy) kis autóból az lesz a győztes, aki az egyre kisebb pályán tenn tud maradni, méghozzá utolsóként. Amilyen roncs derbinek is teltogható a játék. A programot ajánlom az agresszív vezetői hajlammal megáldott úrvetőknek. A második „könnyített” pályán



csak négy autó verseng a dicső „Én maradtam tenn” címért. Én minden szabályos fogást megpróbáltam esküszám, láktem, nyamtam, lendületből neklmentem, tarterem, zúztam. De nem sikerült győzőm. Lehet, hogy túl galamb lelkű vagyok?

Ütközések, koccanások, mérgeződések alakítják ki a játékról alkotott véleményyt. Vagyis tök jó. Bár kissé nehézkesre sikerült a játékosok „beállítás” joy-CPU, és enyhe kétségem van atelől, hogy nyolcan hogy is tudják játszani. De ha van idő és 270 kB üres helyed. feltétlen érdemes beszerezni a játékot.

Ben Wyatt bwyatt@paston.ca.uk  
1995 Very Interesting Signatures

## Select Game



## FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy teged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajátkészítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül ird meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler



# Levelezés

Platty, Leesett az első há. Nekem meg az állam amikor kedves barátaim Szeged téle tartva már Kecskemét magasságában úgy döntöttek, nekik elég annyi a télből és visszatordultak. Valamiért nem szórakoztatta őket különösebben, hogy az autójuk nagy átlagban 5 km/h-ás irammal robog, de sokkal inkább jobbra vagy balra mint előre. Saját bevallásuk szerint többször is elérték a 12 km/h-ás sebességet, ám azt fél percnél tovább tartani sosem sikerült. Nem rossz. Namost ennek idáig látszólag nem sok köze van a levelezéshez, talán még azt is lehetne mondani, hogy az égvilágon semmi a bevezető söder letudásán kívül, azonban ez természetesen nem igaz. Ugyanis ez a hangulatos kis téli röccenél komoly jelentéstartalommal bír. Mégpedig azzal, hogy ami nem megy azt ne erőltessük. Ez tontos. Én sem szoktam a levrov írást erőltetni, ha nincs kedvem akkor nincs kedvem és kész. Ha meg nincs levél akkor meg nincs levél és szintén kész. Namámost jelenleg éppen véletlenül magamtól kezdtem el az írást, viszont levél az meg mindig akad éppen elég, következésképpen különösebben nem kell erőltetni és megy a móka. Viszont arra gondoltam, mi lenne, ha mondjuk úgy trétaképpen vagy karácsonyi ajándék gyanánt nem írástok egy kicsiny-piciny levelet sem, és akkor letehetném a Beart, hogy mennyire veszi tudomásul a szóban forgó közmondást. Akkor levrov helyett fényképsorozatot készítenék róla amint éppen törzül a feje. Dekorativ ugyanis. Valamint kétségkívül formabontó levrov kerekedne belőle. A képes levelezőlap mintájára már el is neveztem képes levrovnak. Remek ötlet, azonban ebben a hónapban egyelőre érjétek be a szokással.

## Hogy múlik el a világ dicsősége...

Szia Brazil! Már régen elhatároztam, hogy írok nektek, de valahogy mindig elnaplódott a dolog. A végső lökést a GURU átalakulása adta. Először is hadd gratuláljak hozzá, még nekem a hardcore amigásnak is merész lépésnek tűnt a dolog, most pedig már a harmadik számon is túl vagytok. Hardcore amigás helyett mondhatnák commodort is, hiszen miután annak idején általános iskolában megtanítottak a BASIC-re egy HT1080Z-n, az első saját számítógépem egy C116 volt a szűk 16 k ramjával és gumibillentyűzetével. Volt hozzá 2-3 kazetta játék, egy joy és hétvégenként a család színes tévéje előtt az öcsémekkel nagyokat játszottunk vele. Játék mellett kisebb BASIC proggyk is születtek rajta, így hamar szűkössé kezdett válni a 16k ram. Részben emiatt, részben pedig a környezetben látott 64-esek hatására egy évvel utána végre megjött karácsonyra az akkor már mindennél jobban áhított C64. Két és fél évig rendületlenül nyűtem a jó öreg. A játéka napokig leköttöttek, a zenéi jólesően zümmögtek a kiöregedett táskarádióra kötve, grafikai szemet gyönyörködtettek és a

soját BASIC majd később assembly tákolmányok meglegedettséggel töltöttek el, hisz lám-lám én is tudtam már olyasmit csinálni mint ami a játékokban és demokban volt.

Örögszem. Legalábbis csak ezt a tanulást tudom levonni abból, hogy ezen levél olvasása közben igen komoly nosztalgiahullám tört rám. Hiába no, annak idején még valahogy más volt az egész buli, legalábbis innen tizenegynéhány év távlatából már így látom. Persze akkor egészen másra használtam a számítógépet, akkor hobbi volt most pedig munka. Nem mintha ez baj lenne, hiszen legalább azt csinálom amit szeretek és ez már valami, de valahogy azért mégiscsak más valamit csak azért csinálni mert az jólesik. Nyilván ha ma kezdeném az egészet, akkor is nagyon élvezném felfedezni az ismeretlen dolgokat, megfektetni minden bit és bajt jelentését, stb. Na majd egyszer megírom életem nagy regényét, ami ott kezdődik, hogy elkezdtem játéktérképbe járni és ami onnan kezd igazán érdekes lenni, amikor megvettem az első VIC-20 típusú megatotalisan szupergépemet. Tuti bestseller lesz, legalább hárman meg fogják venni.

Középszkola második osztályában láttam életem első Amigóját, egy 500-ast melyen a StuntCarRacer ment szédületesen gyors fillezelt vektorgrafikájával és sztereo hangjával. Félévnyi rábeszélés után végre megvették szüleim azt az 500-ast ami utána 3 és fél évig kiszolgált. 1992 telé kezdett megváltozni a helyzet, valami külső tényező, valami új és félelmetes dolog megzavarta az idilli nyugalmat. Ez a dolog pedig maga a kétbetűs borzalom, a PC. Sorra dőltek ki az amigás ismerőseim a sorból és nyergeltek át a klónokra. Én akkor inkább megérzésből mint tudással alátámasztva úgy döntöttem, hogy nem veszek PC-t. Mivel közben felvettek a BME műsz. informatika karára le kellett cserélnem az 500-ast egy 1200-esre 80-as vinylával mert oda a régi konfiguráció már nem lett volna elég, gondoltam én naivan akkor. Abban igazam volt, hogy nem volt az 500-as elég, de egy év múlva kénytelen voltam én is megvenni az ekkor már nélkülözhetetlen 486 klánomat, mivel annyira PC-specifikussá vált az oktatás. Szerencsémre kuporgatott zsebpénzem beleolésével a vásárlásba megakadályozhattam, hogy meg kelljen válnom az Amigától. Egy fél éve sikerült felbővíteni az 1200-est 4 MB tastrammal és így mostmár mindkét gép egy relative jó konfigurációnak számít a maga kategóriájában. (...)

Kállai István, Budapest

Most aztán mindenki olvashatja egy valódi élő példán keresztül, hogy végül is miért tört előre annyira a PC mint amennyire. Természetesen több oka is van még ezen kívül, de talán ez a legdominánsabb, vagyis (majdnem) mindenütt ezt használják,

ezt nyomják a hirdetések, erre készítene mindenféle programot, stb. A kezdő számítógépes is szinte biztosan PC-t lát ma már először meg másodszor is és ettől aztán jól levonja magának a következtetést, hogy a számítógép az egyenlő a PC-vel és slussz. Erről egyébként a levél hátralévő része nagyon szépen értekezik, de mivel olyan barmosszú, ezért kénytelen vagyok a végét lecsipenteni (mert betelik vele a levrov) és a lényegét pár szóban összefoglalni. Ami nem nehéz, sajnos. Nem arról van itt már régen szó ugyanis, hogy mi a jobb és mi a rosszabb, hanem arról, hogy miből lehet többet eladni lehetőleg úgy, hogy minél jobban hűtyére vegyük a vásárlást, aki majd nemsokára ismétleten vásárló lesz mert rá van kényszerítve a vásárlásra, hiszen jól át lett verve. És ez még akkor is így van és lesz, ha néhány ember megszólaltat használja kedvenc gépét továbbra is, legyen az akár Amiga, Atari vagy C64. Azt hiszem addig jó, amíg vannak relatív szép számmal ilyen emberek, mert ha valaki többféle dolgot ismer és nem szűkül be teljesen azt nem lehet meghűlyíteni. Mert most erre megy ki a játék. Nevelni kell egy irratlan nagy tömegű birka felhasználói és vásárlói réteget aki nem gondolkodik hanem elhiszi, hogy az a jó neki amit eláraknak. Jelenleg a meccs állása részünkről vesztesre áll...

## Ízé

Attention! I'm coming! Io vengo nella GURU. Üdvözlöm az egész GURU-ió csapatot. Én lenni abszolút nuovo olvasó, capisci? Elvárom, hogy szépen bemutakozzatok mind! (Hejji, hejji, hejji. Micsoda egy remek bemutatkozás. Kávét, teát parancsolsz a bemutatkozó műsorunk nézése közben? - Brazil) Most, hogy a GURU klimaxban (gyk: változás kora) van, úgy gondoltam én is csatlakozom a „népes” táborhoz, lelkem amigás révén. Az újságról semmi jót nem tolok imi, azt már úgy is unjátok. Azt hiszem az élénkebb színárnyalatokat is érzékelő egyedek nincsenek nagyon elkápráztatva. Ez mondjuk nem is lényeges. A fényes papír miatt át kellett rendezni a házat, hogy mindenhol kedvező fényviszonyok legyenek az újság olvasásához. (Az jó. Ugyanis azt olvastam valahol, hogy körülbelül félévente célszerű egy kicsit átalakítani a környezetünket, hogy ne unjuk el magunkat nagyon. Különben is, kell a változtatosság. Mellesleg adtál egy jó ötletet, lehet, hogy ezentúl lakberendezési rovatot is indítunk. - Brazil) A GURU szerintem túl felhasználói orientált. 30 oldalnál többet el se szoktam olvasni, úgyse értek semmit belőle. Mostanában úgyis mindenki megtanul PC-n, WC-n programozni, Amigán kár erőltetni, mert még sérvet kapunk. (Orvosi rovat is lesz, úgy látszik. - Brazil) Legegyszerűbb lenne leközojni egy Questionnaire-t az amigásoknak, aztán az egész lapot remixelni. Ennyi felhasználói még PC-n is sok! 4-5 oldalal mindenki meg-



elégedne. Helyette lehetne még egy pár oldal cheat. Nagy ötlet volt viszont a shareware rovat meg a szárnyasbetét melléklet. Kéne mellé még 1 hónapra való menzajegy, motekpusko, távcső, Lenin fejfel díszített harogkereszt, kopjata, madórijesztő, bádogember, páncélakór, páncélőrkör, etc. Az újságot már nem is kellene elküldeni. Egy szóval: kérdőívet és több játékleírást! Le a felhasználói programokkal! Rókosít a Dunába, Nagy Imrét a kormányba! Le az atom-bombával! Le a Zsák Sirályokkal! Le a pincébe a krumplicé! Le az olaszt angollal keverő potókkal! (Úgy van! Úgy van! Brazil)Éljen a hazaaaaaaoo!

Urbán Victory the Rover, Szentmártonkőta

Nocsak, nocsak. Sosem gondoltam volna, hogy a GURU ilyen viselkedést is kiválthat egyes emberi egyedekből. Úgy látszik valami komoly gond lehet velem, mert nem igazán értem, hogy jön ide a politikai ríza meg miegyéb. Még a végén politikai összefoglalókat is közlünk majd, bár ahhoz előbb engem még le kell majd valahogy géppuskázni valakinek. Egyelőre ettől az aznban nem télek, hiszen erről szó sincs (mármint a pol. összefoglalóról). Bár nem tudom, ha nem gyomláljuk ki a GURU-t és nem tisztítjuk meg mindenféle fölösleges felhasználói rovatától meg intimbetétektől, akkor még a végén kitör a farradatlam. És mint köztudott, általában ott is lövöldöznek ami igen káros az egészségre, és még környezetszennyező is. De legalább atom-bombát nem tagnak a fejemre ejteni, ha jól sejtem az előző levélből. Na mindegy, majd meglátjuk mi lesz. Ha jól sejtem, egyelőre rovatátalakulás nem.

#### Egy kis CD írási probléma

Kedves GURU! Szeretném a segítségeteket és néhány tanácsot kérni. Mostanában szándékozom A500-asomat lecserélni egy A1200-esre. A régi programjaimat viszont szeretném megtartani és felírni CD-re. Itt jön a bibi. Van egy 540 megás vinyóm, erre másolnám fel archiválva az anyagokat. Egyik ötletem az volt, hogy beszerzem egy haver PC-jébe és a soros porton másolgtatnám fel a HDD-re a programokat. Kérdésem: melyik program lenne a legalkalmasabb? Twin Express, PC2Am? És PC-n? Ezeket hol lehetne megvenni, uram bocsá „megszerezni”?

Nem rossz ötlet, csak használhatatlan. Mire az 540-es vinyót soros porton keresztül feltöltöd stuffal, addigra szépen megöregedsz és az egésznek semmi hasznát nem fogod látni. Ilyen összekötésnél nem érdemes nagy anyagokat magzatni mert igazából csak kicsikre lehet kívánni amíg elkészül, és akkor is meglehetősen nagy türelem kell hozzá. Bár lehet, hogy csak én kényelmesedtem el nagyon. Na mindegy. Az említett programokat szeretem valamelyik BBS-en vagy az InterNet-en biztosan megtalálad, és nyugodtan le is töltheted őket, mivel ha jól emlékszem mind a kettő shareware anyag. A PC-s oldal miatt pedig ne tájjon a fejed, mert mindkét programnak

meg van a PC oldala is. Ha esetleg nem férsz hozzá BBS-ekhez vagy az InterNet-hez, akkor küldj egy lemezt a Joco úrnak vagy az Anglernek, szerintem nekik megvan és el is küldik neked.

A másik ötlet az, hogy veszek egy HDD kontrollert és még egy 40 megás vinyót (3000 pénzért már láttam). A 40 megás lenne az Amigós, az 540-es pedig a PC-s. Probléma: CrossDos. Ezt mindenképpen szeretném megvenni. Hol kapható és kb. mennyiért? Működik-e 1.3 kickstarton? Ha nem, akkor van-e valamilyen hasonló program oml o particionáláson kívül rendesen elkezei a PC-re formált HDD-t? Egyik Amiga GURU-ban írtatok o CD<sup>32</sup> Developer Kit-ről. Felkeltette érdeklődésemet az ISOCD program. Azt írtátok, hogy ezen a CD-n van. Mit tegyek, vegyem meg az egészet, vagy külön is megvehető? Mór csak egy kérdésem van. Örülst? (Fenemód. – Brazil) Hol lehet kapni az AmiNet CD-ke? Sorry, ha túl sok kérdést teszem volna fel, de most írok először egy újságnak, és bennetek van minden reményem a témával kapcsolatban. Légszíves levélben válaszoljatok, mert már most is tükön ülök!

Balikó Sándor, Székestehérvár

Először is szerintem meglehetősen nagy gyorsasággal pattanj le a tűkről, nem lehet az olyan jó. Persze nekem mindegy. Naszóval. Ez a második ötlet már egészen járható út, mondhatnám azt is, hogy szinte tökéletes. Csak lehet kissé egyszerűbben is csinálni. Nyugodtan eladhatod az 500-as és lecserélheted a géped 1200-esre, mert azon egyrészt futtathatók az 500-as programok szinte mindegyike, másrészt abban kapásból van vinyóvezérlő. Némi barkácsolás vagy hardver beszerzése után a szabványos PC viccmesterek simán rákathatók. Sőt mi több, még használhatók is. Ugyanis a 3.xx Workbench része a CrossDos, ami remekül idomítható PC formátumú vinyó használatára is. Van azért vele egy kis nyűg, de ha egyszer rábírod a működésre (nem olyan nehéz) akkor nagyon jól megy. Akár nem is kell venned még egy viccmestert, bár a gép használata floppyval mondjuk nem egy kéjhömpöly. Én a helyedben vennék egy 80 megás kis vinyót és arra raknám fel a Workbenchet, az 540-est felformáznám PC formátumra, amit a CrossDos segítségével kezelnék. Így aztán ha tele van az 540-es, akkor el lehet vinni bárhova CD-t írni. Ennek csak egy hátránya van, mégpedig az, hogy kénytelen leszel beírni az MS-DOS hihetetlenül korszerű file nevelvel... Ennek ellenére ezt javaslom, szerintem nem érdemes direkt Amiga formátumú CD-t írni, sosem lehet azt tudni, hogy hol és mikor lesz a CD-re szükséged, ahol nincs Amiga. (A Win NT és a 95 kezel a hosszabb file-neveket, CD-n is. – JOCO). Bővebben pedig kéretek a Petroff nevű elmeháborodott zaklatni egy neki címzett levélben, á egészen pontos infoktat tud az Amigás CD buliról mondani, sőt ha jó kedvében találjátok, még segít is. Egyébként pedig mindenkinek figyelembe ajánlom a GURU-ban elkövetett CD-ROM cikkeit, amik egészen jól

használható információkat tartalmaznak. Meg is vagyok lepődve a Petroffon. Vannak még csodák, mindig is mondtam, csak nem sűrűn bukkannak fel. Például az is nagy csoda lenne, ha meg tudnám neked mondani, hogy hol kaphatók az AmiNet CD-k, de szerintem egy napra egy csoda bőven elég, pláne ekkora csoda nincs is. Ha jól emlékszem, az Angler billentyűzetéből került ki egy cikk, amiben benne volt a beszerzési hely.

Most pedig egy régen esedékes rőtögésem következik. Így a vége felé lenne még egy kérés, pontosabban javaslatom. Néha lapoztatok, sőt olvassatok is bele az újságba mielőtt levélhegyekkel árasztotok el, kedves kispajtások. Számtalanszor érkezik olyan levél, ami olyat kérdez amit egyszer már leírtunk. Nem mintha nem szívesen válaszolgtatnánk bárkinek is a levelére (pedig tényleg nem) pláne én, de magatoknak spórolnátok meg egy csomó időt és felesleges izgalmat, ha jobban körülnéznétek. Ha pedig valamilyen témával kapcsolatban merül fel kérdésetek, akkor az lenne a szerencsés megoldás, ha annak címeznetek a levelet, aki az adott témában a cikket írta. Ha ugyanis valamilyen szerencsétlen véletlen folytán nálam köt ki egy levél, akkor az bizony meglehetősen ritka esetben és komoly idővesztés után kerül a megfelelő kezekbe. Nem mintha az én kezeim nem lennének eléggé megfelelőek és nem mintha rosszindulattal tartanám vissza a leveleket, mindössze arról van szó, hogy eléggé feledékeny vagyok. Többen ajánlották már ez ügyben a Cavintan nevű csodaszert, de sajnos agyat az sem növeszt, úgyhogy bukk. Esetleg az lenne a megoldás, ha mindig minden levelet magammal cipelnék, de sajnos csak egy kis Golfom van és az a helyzet, hogy nem szándékozom mostanában teherautóra lecserélni. Pláne ezért nem. Így aztán nem marad más, nektek kell elődöntetnek, hogy pontosan megcímlétek-e a levelet az adott témában illetékes elvtársnak vagy vállaltjátok a kockázatot, hogy a levél nálam köt ki. Nem mintha nem értenék mindenhez mint az köztudott, de mert igen szerény is vagyok, ezért nem akarok mindent én magam megírni. Uff, én beszélttem.

Huhh. Azt hiszem máro mindennel meg is lennék, hiszen igen tontas információkkal halmaztolok el benneteket komoly életbölcsességekkel megspékelve és még az oly régen esedékes rőtögésemet is sikerült végre beosztatnam. Ennél többet egy napra senki sem várhat el tőlem, aki pedig mégis megpróbálja az vagy írult vagy pedig egy katon sörrel közeledik tőlem. Azonban vállalkozó szellemű örültek aránylag kevesen vannak körülöttem, o sörös támadás meg mo éppenséggel nem tenyeget ha jól látom, így most aztán nehéz szívvel és könnyes szemmel búcsút kell vegyünk egymástól, és szerintem csak egy hónap múlva találkozunk. Vagy valamikor máskor. Na csákány kispajtások.

Brazil



# Assembly

## PROGRAMOZÁS

Hella everybody!

Ezután értesítek mindenkit, hogy új vezetőt kapott az assembly rovat, mivel Hegyvári barátom feje fölött összecsaptak a hálózatazás hullómai, így nem tudta tovább vállalni a munkát. Először is ejtsünk meg egy gyors bemutatkozást! Wind Attilónak hívnak, 20 éves vagyok, jelenleg az ELTE programozó matematikus szakának harmadéves hallgatója. Jelenleg a BioHazard nevű csapatban tevékenykedem. Magamról még annyit, hogy három évig dolgoztam kábeltelevénél. Ezt csak azért írom ide, mert valószínűleg igen sokan hallják közületek, főleg mostanában, hogy az Amigának vége, és hogy már nem érdemes rá fejleszteni, meg hogy nem jó semmire, maximum szórakozásra. Igaz, szórakozásra remek jó, de a TV-nél eltöltött évek alatt azt is tapasztaltam, hogy sajnos a nagy lstenként emlegetett PC ezen a téren labdába se rúg az Amiga mellett. Amiga alapú professzionális rendszer ugyanis teleannyiból kihozható, mint PC alapú testvére. Féltreértés ne essék, ezzel nem a PC-t szapulom, hanem az Amigát dicsérem. Ezen kívül azt hiszem, aki látta az újabb 1200-es demokat, az egyetért velem abban, hogy karánt sem szabad még ezt a gépet leírni, úgyhogy munkára tel!

Mit is várhattok akkor mostantól ettől az egy-két oldalától? Nas, mint valószínűleg kitalálhattátok, én kissé más stílusban fogom vezetni a rovatot. Eddig igen hasznos aprendszer rutinokat olvashattatok itt, de mostantól visszatérünk a jó öreg hardware szadizás témákhoz. Az alapoktól fogunk indulni, és meghatározott tematika szerint keresztül-kasul bejárjuk az egész gépet. Úgy tapasztalom ugyanis, és éppen erről beszélgettünk Bearral, hogy néhány éve, a nagy Amiga lázban telnőtt generációhoz képest ti már jóval kevesebb információhoz juthattok, és a PC áriási előretérésének köszönhetően nem is nagyon maradtak Amigás haverak, akiktől kérdezni lehet. Éppen ezért arra kérek benneteket, hogy ha valami kérdésetek van, akkor ne habozzatok tollat (vagy szövegszerkesztőt) ragadni, és kérdezzetek! Megígérem, hogy igyekeznék fogok úgy vezetni a rovatot, hogy minél több hasznos dologról olvashassatok itt. Előzetes

terveim alapján lesz szó optimalizálósról, főleg 68000-ra, de a megtelelő helyeken már 68020-ra is. Sajna nekem még mindig a jó öreg A500-am van, így javarészt erre optimalizáltam eddig, de amint meglesz az 1200-em, ígérem, igyekezni fogok átbillenteni az egyensúlyt a 68020 javára. Beszéljünk most egy kicsit arról, hogy milyen előismertekre lesz szükségetek, hogy hatékonyan olvashassátok a rovatot! Mindenképpen kell a 68000 assembly utasításkészletét ismerni, ezzel ugyanis itt nem tudok foglalkozni. Szükségetek lesz az utasítók végrehajtási idejét leíró táblázatra, valamint olyan könyvekre, doksikra, ami az Amiga telepítésével és hardwarével foglalkozik. Remélem Bear nem szedi le a fejemet érte, ha itt most néhányat konkrétan is leírok. Az utasítók és a processzor működése igen jól le van írva az Ipari Informatikai Központ által 1985-ben kiadott 68000 Mikroprocesszorok, vagy a Navatrade gondozásában megjelent 68000-es mikroprocesszor család című könyvekben. Ez utóbbi azért jobb, mert már a 68020, 030, 040 utasításait és címezsmódjait is tartalmazza. Nem árt ha megvan az Amiga ROM Kernel Manual. Ez a gép hardware-ével foglalkozik, és talán az egyik legjobb forrás e téren. Egyetlen bibije, hogy angolul van. Nekem vannak a géphez magyar nyelvű leírásaim is, ha esetleg nem tudnátok beszerezni ilyet, akkor írjátok és megpróbáljuk megbeszélni, hogyan is juthattok hozzá. Ezen kívül van még két doki amit ajánlok, az egyik a Developer Kit, a másik a Mapping the Amiga. Ez utóbbi két szintén angol nyelvű. Ezzel le is írtam mindent, amit én használok. Ha úgy tetszik, házi feladat beszerezni őket.

Van még egy nagyon fontos dolog amit le kell írjak, ez pedig az assembler kérdése. A legtöbben Asmone-t használnak, nekem viszont nem tetszik a debugja. Ezért én már a kezdetek óta Devpackkal dolgozom. Ennek nagyon klassz debuggere van, korrektül dolgozik az aprendszerhívások mellett is, viszont tudtammal nem tud 1200-en. Az viszont valószínű, hogy ami Devpackkal fordul, az Asmane-nal is menni fog. Azért írom, hogy valószínű, mert én még nem találkoztam olyan forrással, amit Devpackban írtak és nem fordult Asmane-ban, de ez még nem jelenti azt, hogy

nincs is. Viszant láttam már olyan rutint, amit az Asmane fordított, de a Devpack nem. Mely tájékoztatóra a Devpack pl. nem volt hajlandó fordítani Hegyvári barátomtól kapott (egyébként a GURU-ban is megjelent) startup rutint, mert problémái voltak az OFFSET direktívával.

Na, azt hiszem ennyi rizza után most már írhatnék valami hasznosat is. Mit is kell tudni az Amigáról általában? Az Amiga egy igen jól átgondolt és szervezett telepítésű gép. A CPU mellett több társprocesszor is helyet kapott benne. Feladatuk: mentesíteni a processzort a „rabszolgomunka” alól. Az egyik ilyen segédchip a Blitter. A Blitter segítségével képesek vagyunk téglalap alakú memóriarészeket másolgatni, vanat húzni, poligont tölteni. A másik ilyen segédcsip a Copper, melynek feladata a képernyő telepítése. (Részletesebben ld. később.) Ezek a chipok ún. DMA-n keresztül dolgoznak, így a processzort nem kótik le. Mi az a DMA? A DMA (Direct Memory Access = direkt memória elérés) azt jelenti, hogy a különböző eszközök, pl. a floppy, audiochip stb. közvetlenül férnek hozzá a memóriához. Az ilyen gépekben van egy ún. MMU (Memory Management Unit) aminek az a dolga, hogy a memória-hozzátéréseket szétassza. Azt az időt, amikor a memóriához lehet férni, memóriaciklusnak nevezzük. A hang DMA, a lemez DMA, a sprite rajzolás a páros ciklusokat, a Blitter, a Copper és a CPU a páratlan ciklusokat használja. Rögtön itt ragadom meg az alkalmat arra, hogy elmondjam, mi is a különbség az ún. Chip ram, illetve Fast ram között. Nas, a Blitter, Copper, CPU mindig a páratlan ciklusokban férhet memóriához, ez világos. Egyezzerre viszont csak egyikük teheti ezt. A fennakadás elkerülése végett definiálva van egy prioritás, ez pedig a következő: legnagyobb prioritása a képernyőkijelző hardware-nek van. Ez világos, hiszen neki muszáj kijelteni a képet. Ha nem tudna információhoz jutni időben, hogy mit is kell kijelyezzen, az katasztrófa lenne. Ezután következik a Copper, majd a Blitter és végül a CPU. A CPU-nak muszáj memóriához férnie, hogy „olvasson” tudja a kódot. Memória-hozzátérését viszont a Blitter, Copper, képmező-hardware nagyobb prioritásuk miatt lassítják. A képmező-hardware, a Copper és a Blitter azonban nem tud a teljes memóri-



ához nyúlni, hanem annak csak egy részéhez. (Ez a rész kezdetben 512k, majd 1M, az 1200-ben pedig már ha jól tudam, 2M lehet.) A memória többi részét már csak a CPU olvashatja. Mivel viszont attól már nem kell versengenie az elérésben a többiekkel, az attól lévő kód gyorsabban halad végig. Innen a név: Fast ram. Értelemszerűen a memória „közös” része a Chip ram. Persze ez most igen elnagyolt leírás volt, főleg arról, hogy ki mikor tér pontosan a memóriához. Célem viszont nem a teljesség, hanem az érthetőség volt. Bővebb információért tessék böngészni a Ram Kernel Manual-t!

A cikk további részében vegyük nagytitkot alá az Amiga egyik áriási elnyét, a Copper-t és használatát. A Copper, mint már szó volt róla, nem más mint egy segédprocesszor. A képernyő felépítésével foglalkozik, ennek terhei alól menti tel a processzort. Közvetlenül képes írni a rendszervezérlő regisztereket. A Copper-t külön kell programozni. Három utasítást ismer: Wait, Move, Skip. Az utasítások a memóriában helyezkednek el, de csak Chip ram-ban lehetnek, mert a Copper-lista címregisztere csak ezt tudja címezni. Most tekintsük át az utasításokat!

**Wait:** A Wait a Copper-t várakozásra utasítja, amíg a video sugár pozíciója nem egyenlő (vagy nagyobb) a parancsban megadott koordinátánál. Amíg a Copper várakozik, nem használ memóriaciklusokat. Minden Copper utasítás két szó hosszúságú. A Wait esetében ez a két szó a következő:

Első utasítászó:  
0. bit : értéke mindig 1  
15-8 bitek : függőleges pozíció  
7-1 bitek : vízszintes pozíció  
Második utasítászó:  
0. bit : mindig 0  
15. bit : Blitter wait bit, általában értéke 1  
14-8 bitek : függőleges összehasonlítás engedélyezése  
7-1 bitek : vízszintes összehasonlítás engedélyezése

Az első szó gandalom egyértelmű. A második szóban viszont attól van a 15. bit. Ha ennek a bitnek az értéke 0, akkor a Copper a következőt teszi: vár, amíg a videosugár pozíciója nem egyenlő (vagy nagyobb) a megadottnál, de ezen kívül még a Blittert is bevárja. Lényegében tehát lehetőséget ad rá, hogy a Copper-t a Blitterhez szinkronizáljuk. A második szóban a függőleges, ill. vízszintes összehasonlítást engedélyező bitek egy bitmaszkot adnak az első szóban definiált értékek és a videosugár összehasonlításához. Ha pl. a második szó 7-1 bitjei 0-k, akkor lényegében letiltattuk a vízszintes ellenőrzést. Amit ezen kívül még rögtön észrevehetsz, az az, hogy a függőleges pozíciót definiáló biteken max. a 255-öt tudjuk ábrázolni. Hogy a fenébe várhatunk akkor mandjuk a 300. rasterorra? A videoszámláló 9 bitet tartalmaz. Ezek közül a Copper

csak az alsó 8-at figyeli. Az alsó nyolc bit viszont a 255. pozíció után átfut, újra nulla lesz. Ha tehát a 300. sorra akarsz várni, azt két Wait-tel teheted meg. Az első Wait a 255.111-es pozícióra, a második pedig a 45.0 pozícióra vár. Ez kód-ban a következőképpen nézne ki:

```
dc.w $ffdf,$fffe ;Wait 255,111
dc.w $2d01,$fffe ;Wait 45,0
```

Mint látható, a vízszintes pozíciónak 7 bit van fenntartva. A vízszintes sugárpozíció 0 és 226 között változik, de mivel a Copper csak a felső 7 bitet figyeli, így összesen 113 különböző lehetőség van. Ez azt jelenti, hogy Copperrel vízszintesen csak 4 pixel (kistelbontásban értendő) pontossággal időzithetünk.

**Move:** Ez az utasítás egy 16 bites adatot mozgat át egy adott célregiszterbe. Ennek megfelelően telepítése nem túl bonyolult. Az első szó tartalmazza a célregiszter címét, a második pedig a mozgatandó 16 bites adatot. Igen, egyeseknek most joggal nyílt kerekre a szeme. Mi az, hogy az első szó tartalmazza a célregiszter címét? Ennek magyarázata viszont igen egyszerű. Az ismertető elején szó volt róla, hogy a Copper közvetlenül képes írni a vezérlőregisztereket, de csakis azokat! A vezérlőregiszterek pedig a \$dff000 címtől kezdődnek. A kérdéses 16 bites címünk pedig nem más, mint ettől a címtől mért offset. Ha tehát az első szóban \$180 van, akkor az a \$dff180-as címet jelenti. Pl.:  
dc.w \$0180,\$0fff

Ez a Move utasítás a \$dff180 (=háttér-szin) regiszterbe tölti \$0fff-et, azaz tényleg mázálja a hátteret. Az élet azonban nem ilyen egyszerű. Néhány dolog még nem árt a fejünkbe vésni, ugyanis van néhány szabály a célregiszterek körül:

- A Copper bármely regiszterbe képes írni, melynek címe \$20-nál nagyobb.
- A \$10 és \$20 közötti regiszterekbe csak akkor írhat, ha a COPCON regiszter ún. danger bitje magas, azaz 1. (Leírása a köv. számban)
- \$10-nél kisebb című regiszterbe nem tud írni.

**Skip:** Ez az utasítás teljesen úgy néz ki, mint a Wait. Hatásában viszont korántsem ugyanaz. A Skip eredménye képpen a Copper átugorja a következő utasítást, ha a megadott pozíciót elérte, vagy már túlhaladta a videosugár.

Első utasítászó:  
0. bit : értéke mindig 1  
15-8 bitek : függőleges pozíció  
7-1 bitek : vízszintes pozíció  
Második utasítászó:  
0. bit : mindig 1  
15. bit : Blitter wait bit, általában értéke 1  
14-8 bitek : függőleges összehasonlítás engedélyezése  
7-1 bitek : vízszintes összehasonlítás engedélyezése

Csak zárójelben jegyzem meg, hogy erre az utasításra nem lesz gyakran szükség. Én például még sohasem használtam.

Egy copperlista tehát ezen utasítások szekvenciája. A lista végét egy lehetetlen (mármint bekövetkezés szempontjából) Wait jelzi:

```
dc.w $ffff,$fffe
```

Amikor a Copper ezzel találkozik, befejezi a program végrehajtását. A Copper természetesen ilyenkor nem végleg áll le, csak a függőleges visszafutásig pihen kicsit. Ekkor azonban újra-töltődnek mutatói, majd újra és újra, képrfrissítésről képrfrissítésre végrehajtja a megadott listát. Nyilvánvaló, hogy így nem túl emberi Copper-t programozni, ezért álljan itt egy könnyítő makrodefiniáció. Arról, hogy hogyan adhatjuk át neki a programot, és hogyan indíthatjuk be a tolyamutat, a következő számban lesz szó.

Iran Hawk of BioHazard

```
HARDWARE_MYCOPPER_1 SET 1
```

```
;& - and
;! - or
;>> - rotating right
;<< - rotating left
```

```
CMove macro :Value,RegNum
dc.w ($2&1111111111111111)
dc.w $1
endm
```

```
CMove1 macro :Value,FirstReg
dc.w ($2&1111111111111111)
dc.w $1>>16
dc.w ($2+2)&1111111111111111
dc.w $1&$fff
endm
```

```
CWaitIn macro :Line
dc.w (($1&$ff)<<8)/1
dc.w $ff00
endm
```

```
CWaitHor macro :HorPos
dc.w ($1&$ff)/1
dc.w $80fe
endm
```

```
CWaitHor2 macro :HorPos
dc.w ($1&$ff)/$8001
dc.w $80fe
endm
```

```
CWait macro :Line,HorPos
dc.w (($1&$ff)<<8)/(($2&$ff)<<1)/11
dc.w %11111111111111111111
endm
```

```
CSkipIn macro :line
dc.w (($1&$ff)<<8)/1
dc.w $ff01
endm
```

```
CListEnd macro
dc.w $ffff,$fffe
endm
```



# Hírek

## CrossDOS / CrossMAC

Október közepén a Consultron update-et jelentetett meg a két népszerű programjához, CrossDOS-hoz és a CrossMAC-hez. Az update-k a CrossDOS verzió számát 6.02-ra, míg a CrossMAC-ét 1.04-re növelik kijavítva néhány (egyébként nem észlelt) hibát, és néhány új lehetőséget csempésznek a programokba.

Az új lehetőségek közé tartozik, hogy a file-névben esetleg előtárolt szököz karaktert olóhúzás ☐ jelle konvertálják, mert PC gondok vannak a file-névben lévő szöközökkel.

A CrossMAC-et is telgyorsították, a Mac tarmótumú hard diskok kezelési sebessége kb. 10-szeresére gyorsult az 1.0-ós változathoz képest.

Az update-ek szabadon terjeszthetők, de felhasználásukhoz szükség van az eredeti install lemezekre is.

CONSULTRON  
8959 Ridge Rd  
Plymouth, MI 48170  
USA  
Tel./Fax: (313) 459-7271

9:00 AM - 5:00 PM EST

E-Mail:

consultron@consultron.plymouth.mi.us

## Gold Fish

Nem számít újdonságnak, különösen most, hogy már megjelent a harmadik Gold Fish CD is. Azonban néhány mondatban célszerű megemlékezni róla, hogy megkíméljük e termék megvásárlásától az alvosók pénztárcáját.

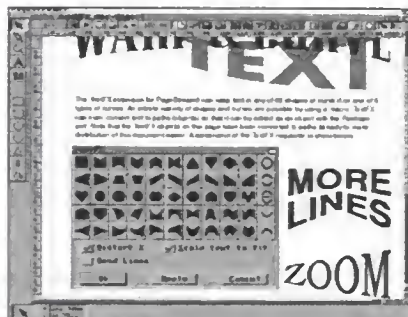
A dupla CD rengeteg programot tartalmaz, melyek nincsenek tömörítve. Ennek megfelelően a file-ok száma igen magas – az egyik lemezen 47.000, a másikon 14.000 file található. Az összeállításból csak néhány dalt emelnék ki, így pl. a Commodore include-file-akat, me-



lyek terjesztési jogát megvásárolták. Vagy a rengeteg GNU licensszel terjesztett programot és forráskódjait, továbbá a text rendszert.

## TextFX

Hosszabb idő telt el azóta, hogy a legújabb PageStream 3.0 update-ről hírt odtunk, most itt a legújabb. A 3.0h megjelenésének oka, hogy 3.0h nem működött karrekt módon az új TextFX modulal.



A TextFX modulol 50 féle effekt alkalmazható a kiválasztott, akár több soros szövegre is. (Valamiért a nagyon emlékeztet a megoldás a Micrasott Word for Windows-ban is megtalálható WordArt programra...)

A modul ára \$50, az Art Expression-nel rendelkezők számára csak \$40.

Soft-Logik  
PO Box 3838  
Ballwin, MO 63022-3838  
USA  
Fax: 314-256-7773  
BBS: 314-256-8971

## Computer '95

Idén is megrendezték november 10 és 12 között a hagyományosnak számító kölni World at Amiga kiállítást (mely csak a két kiállítási csarnok egyikét foglalta el, a másik a „nem-Amiga” gépeké volt).

A tavalyi kiállítás után üde színtoltnak számított, hogy idén volt olyan cég, mely „official” állítati ki. (Az elmúlt évben nem volt Commodore stand.) Annak ellenére, hogy torradalmi újdonságokat nem lehetett látni az Amiga Technologies kiállítosán, szép számmal állítottok ki 1200 / 4000 / CD<sup>32</sup>-es gépeket.

Az új gépek témakörében eddig még nem odtunk hírt Petra Tyschtschenko-nak a Los Angeles-i Video Toaster Expon mondott beszédéről, melyben kijelentette, hogy a következő Amiga generáció PowerPC alapú lesz. A jelenlegi tervek szerint PowerPC 604 RISC processzor

tognak épülni a gépek. Ennek érdekében a teljes operációs rendszert hardware függetlenné kívánják tenni, hogy lehetővé tegyék más platformokra való átvitelét.

Az Amiga Technologies és Phase 5 (a Blizzard turbókártyák gyártója) között tennőllő jó viszonynak köszönhetően ígérk, hogy nem csak az új gépekben lesznek elérhetőek a PowerPC processzorok, hanem az A1200/3000/4000-es gépekhez is készülnek majd teljes értékű turbókártyák.

Az időpontok kevésbé biztatóak. Az első PowerPC kártyák '96 vége előtt lesznek kaphatók, az első POWER AMIGA-kat 1997 első negyedévére ígérk.

1996-ra két további ígérk is van: az első negyedévbe 68060 alapú A4000T gépek, míg volomikar '96 tolyomán új „entry-level” gép jelenik meg. Ez biztosan az A1200-re fog épülni, gyorsabb processzorral, több memóriával és CD-ROM bővítéssel.



Végül beszámolhatunk egy „új” Amiga Technologies termékről is, az M14385 monitorról, mely tulajdonképpen az ismert Microvitec monitorról egyezik meg, némi átcímkezés után. A 14"-es képátló, 0.28 mm-es rozterméret, és az hogy a PAL módok mellett képes a VGA (jellegű) módok megjelenítésére már önmagukban figyelemreméltóak. E mellett stereo hanggal is rendelkezik.

Néhány technikai adat:

Sortrekvencia: 15-36 kHz

Képtrekvencia: 50-80 Hz

Felbontás:

800×600, non-interlace,

1024×768 interlace

Bemenetek:

RGB

stereo hang (RCA)

A monitor ára: 599 DM.

(JOCO)



# A Rendszerbarát

Az előző számban elkezdjük a SAS/C speciális kulcsszavainak ismertetését. A rendelkezésre álló hely, azonban az `_aligned` kulcsszó példájánál elfogyott. Most onnan a példához kapcsolódó megjegyzéssel folytatjuk a sorozatot.

Az `_aligned`-ről elmondottakat illusztrálja az, hogy az RTS után került egy helykitöltő NOP is, hogy a függvény hassza 4-nek a többszöröse legyen. A másik megjegyzés, hogy bár üres függvénynek lőt-szik – valójában nem az. A veremben helyet foglal az x változóknak... – egy void tunc(void) függvény tényleg csak egy RTS-ből áll!

```
: 1: void func(void)
: 2: {
0000 4B75          RTS
: 3:      * your code here *
: 4:
0002 4B71          NOP
```

## `_chip`, `_far` és `_near`

A `_near`, `_far` és a `_chip` kulcsszó lehetővé teszi annak a szekciónak a megadását, melybe a szóban forgó adatot a fordító elhelyezze. Függvények esetén a `_near` és a `_far` kulcsszó megadása csak a függvény prototípusánál szükséges.

Alapértelmezésben a fordító minden deklarált static vagy extern tárolási osztályú változót a near adatszekcióba helyez. Az A4 regiszter mutat a szekció kezdetére. A fordító 16 bites A4-re vonatkozó relatív hivatkozásokat generál a near adatszekcióban elhelyezkedő extern vagy static változókra. Ezek a hivatkozások rövidebb kódat eredményeznek mint a 32 bites hivatkozások.

A far adatszekcióban elhelyezkedő változókra 32 bites hivatkozásokat generál a fordító. Amikor a rendszer betölti a programot, akkor ezeket a 32 bites hivatkozásokat az adat aktuális címével helyettesíti.

A fordító szintén 32 bites hivatkozásokat generál a chip memóriában elhelyezkedő elemekre. A chip memória a memória legalsó 512 kB, 1 vagy 2 MB-as tartománya, az aktuális hardware-től függően. A fordító data opciójának használatával megváltoztatható az alapértelmezésbe illi extern és static adatszekció. Ezenkívül az alapértelmezés minden változóra is felülírható a változó `_near`, `_far`, ill. `_chip` kulcsszóval történő deklarálásával.

```
_near char a[10]; /* Allocate a 10-byte array in
the near sec'
_far char b[10]; /* Allocate a 10-byte array in
the far sec'
_chip char c[10]; /* Allocate a 10-byte array in
the chip sec'
```

A fardító korábbi változataival való kompatibilitás érdekében a fordító elfogadja az aláhúzás nélküli változatokat is. Mindemellett ezek a formák megsértik az ANSI szabványt és nem megengedettek, ha az `ansi` fordítási opció be van kapcsolva.

Függvények esetén a `_chip` kulcsszó nem hordoz jelentést. Ám a `_near` kulcsszóval deklarált függvényeket mindig 16 bites relatív ugrással hívja, akkor is ha a `code=far` opció volt megadva a fordítás-kor. A `_far` kulcsszóval deklarált függvényeket mindig 32 bites relatív ugrással hívja, akkor is ha a `code=near` opció volt megadva a fordítás-kor. A következő példában szereplő függvény 32 bites címmel kerül meghívásra:

```
_far int func(int x;
```

## `_interrupt`

Lehetőség van függvények deklarálására az `_interrupt` kulcsszóval annak jelzése érdekében, hogy megszakítás-kezelő rutinból kerül meghívásra. Az `_interrupt` kulcsszóval történő definíció hatására nem generálódnak verem ellenőrző és bővítő kód.

Az `_interrupt` kulcsszót a függvény definíciójánál kell megadni, a függvény prototípusnál nincs hatása. Függvény pointerok és más adatok esetén a kulcsszó értelemetlen.

## `_asm`, `_regargs` és `_stdargs`

Rendesen a C függvények a paramétereiket a verem felhasználásával adják át egymásnak. Annak eléréséhez, hogy a függvények néhány vagy az összes paraméterüket regisztereken keresztül adják át, a függvényeket az `_asm` vagy a `_regargs` kulcsszóval kell deklarálni vagy a `parameters=register` fordítási opció alkalmazása szükséges.

Az `_asm` kulcsszó esetén megadható, hogy az egyes paramétereket mely regiszterben fogadja a függvény.

Ha egy függvény a `_regargs` kulcsszóval kerül deklarálásra vagy a függvény tárdítása `parameters=register` opcióval történik, akkor a függvény néhány argumentumát stack helyett a regiszterekben fogadja. Kimondattan az első két ponter argumentumot az A0 és A1 regiszterekben, az első két egész jellegű argumentumot a D0 és D1-ben. Ha a `math=68881` opcióval történik a fordítás, akkor az első két double-t az FP0 és FP1 regiszterekben. Minden más argumentum a stack-en keresztül kerül átadásra.

A fordító úgy jelöli meg az olyan függvényeket a linker számára, melyek regiszterekben várják az argumentumaikat, hogy `@` (at) jelet helyez a függvény neve

elé. Az `@` jel a szokásos aláhúzás `()` jel helyére kerül a függvények neve előtt.

Ha a program a `parameters=register` tárdítási opcióval kerül fordításra, de egy vagy több függvény esetén a stack-en keresztül kell a paramétereket átadni, akkor ezeket a függvényeket a `_stdargs` kulcsszóval kell deklarálni. A `_stdargs` kulcsszó hatására a paramétereket a veremből veszi a függvény.

Ha egy olyan függvényt írunk, melynek a neve megegyezik egy könyvtári függvényével, akkor szükséges a `_regargs` kulcsszó megadása, vagy a `parms=both` vagy a `parm=register` fordítási opció használata.

Az `_asm`, `_regargs` és `_stdargs` ton-tosak mind a függvény definíciók, a pratype-ok és a függvény pointerok esetén is.

## `_saveds`

Ha egy függvény definíciója a `_saveds` kulcsszóval történik, akkor a fordító kiegészítő kódot generál a függvény kezdeténél, mely a near adatszekció kezdőcímét betölti az A4 regiszterbe. Egy függvény definíciója a `_saveds` kulcsszóval egyenértékű a függvény `saveds` opcióval történő tárdításával.

A near adatszekció címének A4 regiszterbe töltése akkor hasznos, ha a kérdéses függvény meghívása egy külső programból történik. Például, ha a függvény egy ún. callback függvény, vagy egy shared library függvénye.

Ha nem a libcode opcióval történik a tárdítás, akkor az A4 regiszter inicializálási értékét az `_LinkerDB` abszolut szimbólum adja a következő módon:

```
LEA _LinkerDB(A4)
```

Ha a libcode opcióval történik a tárdítás, akkor a linker a `_LinkerDB`-t az A6-hoz képest relatív offsetként értelmezi (nem abszolut szimbólumként). Az A6 regiszter a library belépési báziscímére mutat, a library minden belépési pontja esetében. Ebben az esetben az A4 feltöltéséhez generált utasítás a következő:

```
LEA _LinkerDB(A6),A4
```

A `_LinkerDB`-t a linker inicializálja, hogy a near adatszekcióra mutasson.

Rezidensé tehető programnak nem hivatkozhatnak abszolut szimbólumokra. Ezért a `_saveds` kulcsszó vagy a `saveds` fordítási opció nem használható, ha a programot a `cres.a`, vagy a `catchres.a` startup modulál kívánjuk linkelni.

Legközelebbre marad még néhány gondolat a kulcsszavakról...

(JOCO)



# CHEAT MODE

## BEHIND THE IRON GATE (ZA ZELANA)

Mind tudvalevő, ez a game 500-ra készült és a második lemez nem DOS-as, ebből kitalálható nem installálható HD-re. Ha viszont egy Disksalv-al vagy egy Quartertools-al visszahozzuk a letörölt táblakat az első lemeztől, akkor érdekes módon előtűnik az install-program, amellyel ezek után már könnyedén rányomhatjuk a winsinkre. Csak egy dolog nem értek ebben, még pedig azt, hogyha egyszer már megírták azt az install-scriptet akkor miért kellett utána letörölni?! Nekem itt bűzlík valami, lehet, hogy ez is valamilyen AMIGA leépítő-kampánynak a része, ki tudja?

## TURRICAN1

A High-scare táblába adjuk be, hogy 'BLUESMOBIL' és máris 99 élettel írhatjuk a gonosz szörnyikéket. (Érdekes, de én ilyenkor csak BILL GATES-tejű monstereket látok, és valahogy mindig én győzök.)

## TURRICAN2

A főcímképernyőn nyomd meg a space billentyűt, ezzel a zene-menübe kerüljél. Itt nyomd meg a következő gombokat: 1, 4, 2, és kétszer az ESC, ezután örök élettel ronthatsz neki a játéknak.

## TURRICAN3

A következő kódokat játék közben begépelve könnyíthetünk magunknak (mi köze van a turrican-nak a végéhez?):  
DESTRUCT - végtelen bomba  
ETERNITY - végtelen energia  
BEAMMEUP - level skip  
ROLLING - végtelen „roll”energia.

BY FRANKIE

## LIONHEART

Húzzuk a Joyt balra-le, és (P)ausáljuk le a játékot. Ezek után CTRL+HELP-re egy kis töldrengés jelzi a cheatmode beindulását. Ezután:  
F1-F10+1-5 - Szintlépések  
RETURN - Újabb töldrengés  
S - hanghatások ki/be  
KURZOR FEL/LE - hangerő fel/le  
CTRL - egérrel bárhova vihetjük a pályán hősünket, és újabb „CTRL”-ra mehetünk is tovább

## MANCHESTER UNITED

CTRL+ESC-re azonnal vége a mérkőzésnek, az eredmény 5-0 (csak kár, hogy nem a mi javunkra)

## MEGABALL

JOBB-AMIGA+P, és máris könnyebb a játék (de a highscore-nak annyi)

## MICROCOSM CD<sup>32</sup>

Pause után csak egy laza mozdulat kell a cheat-hez: FEL, LE, BALRA, JOBBRA a padon, ezután az összes színes gomb lenyomása mellett az irányítógombot meg kell tekerni az áramutató irányával ellenkezően amíg egy tura hangot nem hallani. Ez örök energiát ad, és a következő pályát már mi választjuk ki.

## MORTAL KOMBAT (I)

A címképernyőn „CATHULU”, Innen már egyszerű. Ja, és a Cheatmenüben „RJC”. Ezenkívül a „Kódos” képernyőn (szürke alapon vörös szöveg) írjuk be: „VAMPIRE” ez ugyanaz mint a II-ben a FIONA (mi az, hogy nem tudod mit csinál? nincs meg az előző szám???)

## MR NUTZ

a tércsképernyőn „DONT PANIC”. Ezután:  
A - mindentéle táp  
Q/W - +/- csillag  
F5\F6 - +/- élet  
F7/F8 - +/- gyémánt  
F9/F10 - +/- bomba  
és az ugrálás pályákon:  
F1 - „Tűzgolyó”  
F2 és F3 - a két pajzs

## OVERKILL

A highscore listába NZL-ként kerüljünk fel, a következő játék örökélettel megy.

## POPULOUS II

A legjobb isten kódja  
ADKITAKDVGZLRGWZ  
ADKIUCMCZNDIFINL  
ADKIUCKBZNZEFIXX  
vagy ADKITDMEVQDPXWTN. (Valamelyik biztos jó.) Ezenkívül (ha ez nem elég), ha villámot (levegő/1) varázsalsz, a Bal Gomb mellé nyomd le az 1-et, így nem fogj közben a mana.

## PROJECT X

Az első pálya végén repülj be az űrhajó „száján”, és egy kis rejtett pálya jön. Ha végigcsinálod, kapsz 3 életet, és...

## QUIK THE THUNDER RABBIT

kódok:  
SUCOLOKU - sérthetetlenység  
SILIRONE - 2. pálya

FUNETOCU - 3. pálya  
RODECOLE - 4. pálya

## RAILROAD TYCOON

F1 után SHIFT+Y és SHIFT+4 sok pénzt od (32. 000. 000) után átpörög

## RICK DANGEROUS I&II

Highscore listába POOKY: pályaválasztás

## SCOOBY DOO & SCRAPPY DOO

Gyorsan írjuk be:  
„qwertyulopasdghjklzxcvbnm” és sok-sok continue a jutalmunk. A térképén pedig SCOOBY DOO-val örökéletet kaphatunk.

## SYNDICATE

Jó kis cégnevek:  
ROB A BANK - 1. 000. 000 pénz  
COPER TEAM - pénz+tegyverek  
WATCH THE CLOCK - gyorsabban telik az idő  
OWN THEM - 1 misszió van hátra, és kész is...  
NUK THEM - bármelyik ország játszható  
MARKS TEAM - ezt érdemes megnézni...  
(csak úgy megjegyezem, hogy egy céget át lehet nevezni. ....)

## TINY SKWEEKS

000-ADJUACES	005-ENTRACCA	010-TANGVILI
015-PREPPAND	020-OCTOGLAB	025-PETRACCE
030-COCKSTUM	035-ABROINST	040-DECLDROL
045-LAUGMAGE	050-NONHMISC	055-PEASANCH
060-COBEGALE	065-EUGERUNE	070-PORTCARO
075-SAILZOON	080-NICKMAST	085-WORKLAUD
090-BADIVELL	095-QUARFELD	100-MUAD DIB

## TITUS THE FOX

C+AMIGA+AMIGA+F4- re 99 életet ad a proggy. És ha így se menne, itt vannak a kódok:  
1-2625 2-8455 3-2974 4-4916  
5-1933 6-0738 7-2237 8-5648  
9-6390 10-8612 11-4187 12-1350  
13-9813 14-5052 15-3360 16-2045

## TRANSARCTICA

Címképernyőn állítsd az egeret az egyik sarokba, és nyomd le egyszerre az ALT+CTRL+BAL EGÉRGOMB kombinációt. Bal felső sarok: szupervonalt  
Jobb felső: szuper ellenség  
Bal alsó: minden!  
Jabb alsó: endsequence

by GMD



# apróHIRDETÉS

Hirdetési táblánk 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rözsín postautóványon) a szerkesztőségbe küldjétek.  
1399 Budapest, Pf. 701/765

Veszek: A1200, wincsi, turbókártya, A500  
Tel.: 256-17-40 Zoli

Eladó: Commodore 1084S színes stereo monitor (17e Ft), 6 hónapig garanciális TRA turbókártya (20e Ft), stereo hangdizitalizáló (3e Ft).  
Fabian Zoltán  
8500 Pápa, Közép u. 9.

Dél-keleti Tartomány Amigái! Klub alapítás céljából jelentkeztek a Birodalmi Főmágnásnál!  
Kovács János  
5516 Kőrösladány, Baross u. 9/1.

Eladó egy kifűnő(i) állapotban lévő 1084S színes monitor + monitorszűrő Amigához 24000Ft.-ért.  
Ifj. Ilyés Ernő  
Tel.: 226-97-63

Amiga játékkprogramokat cserélnék.  
Jaguer Tamás  
6500 Baja, Pandúr u. 58.  
Tel.: 06-79-322-443

Amiga CD<sup>2+</sup> + 6 db CD 37.000 Ft, Amiga 500 + 512 kb RAM + 2.05 Kickstart + IDE vezérlő + 120 MB HD + color monitor + lemezek + joy 40.000 Ft. eladó.  
Tel.: 168-5095

Széleskörű programcsere Amigán! A600 (V1.3-V2.05), Mortal Kombat, Final Fight (eredeti) eladó! Graphic AC c. (Amiga!) prg-1, C64-es drive-ot veszek! Érdeklődni válasszbortékkal:  
Gazda Zoltán  
7400 Kaposvár, Kunffy u. 27.

Eladó Amigához hangdigi: 2.900 Ft-ért, egér-automata kiválasztó 1.200 Ft-ért.  
Riczkó Ferenc  
Tel.: (32) 440-734 du. 2 óra után.

ParNet, illetve AT-buszos (2.5-3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD kontrollert és egy új 540MB-os wincsi eladót!  
Vámos László  
Tel.: 184-97-43

Eladó egy A500 V1.3 + 512 kb bővítő + TV modulátor + 150 lemez + 3 db JOY + szakkönyvek.  
Tel./Üzenetrógzító: 280-5506

GVP-1230II - 68EC030 - 40MHz-es processzorral - 4 Mbyte RAM-mal - 50MHz-es 68882-es FPU-val eladó. Ár: csak 65.000 Ft., esetleg cserére érdekel sima FAST-RAM kártya vagy 68020-as turbókártya, értékegyeztetéssel. Telefon munkaidőben:  
Valent Zsolt  
186-9624

Eladó: M-TEC 1230/28, co-proci-81/28, MMU turbókártya.  
Érd.: 06/83/ 341-923

Amiga 500 (1 MB) eladó TV-modulátorral, programokkal, esetleg külső drive-val és monitorral is.  
Tel.: 291-8244

Amiga1200-as 60 lemez + joy + egér + könyv eladó 45000Ft.-ért.  
Nagy Péter  
3881 Abaújszántó, Petőfi út 32.

CD<sup>2+</sup> + 8 játék olcsón eladó. Irányár: 43.000 Ft (ruppo). Batran Törzsözl!  
Tel.: (06-52) 444-461  
(kösz a rajtot - GURU)

Amiga CD<sup>2+</sup> eladó + 5 db CD és 2 db control pad. Ár: 25.000 Ft!  
Esetleg PC-CD-k cserébe érdekelnek!!!  
Linke Rudolf  
1165 Bp., Koronafűt u. 48/1. l/1.  
Tel.: 407-1076

Eladó Amiga 1200 + 120 MB HDD + 2 joystick + egér + színes monitor + 100 db lemez + könyvek. Ár: 59.000 Ft.  
Liebe István  
2220 Vecsés, Agnes u. 7.

Amiga 500, Bodega Bay, 4 MB RAM, monochrome monitor, TV modulátor, 51 MB winchester + tartozékok. Irányár: 55 eFt.  
Tel.: 36/358-511

A500(+)-hoz AT-BUS vinyócsatlakozó kapható.  
Tel.: (22)-382-427 (20 h után)

Eladó egy alig használt, garanciális 3.5"-es 340 MB-os Western Digital winchester, esetleg 1084S monitorra cserélhető.  
Ifj. Koklucz Tibor  
2660 Balassagyarmat, Szabó Püspök 33/1  
Tel.: 06-35-314-509

**AMIGA**  
szerviz, kiegészítők

1133 Bp., Kárpát u. 7/a.  
Tel./Fax: 149-7909

**HELIX COMPUTER**

Budatétényi Amiga Klub  
Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ,  
Budapesti XXII., Nagytétényi út 35.

"Világ Amigásai Egyesületet!"  
Inf.: Ilyés Ernő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg  
helye

**GURU**  
BUDAPEST  
Pf. 701/765  
1399

Feladó:

☐  
☐  
☐  
☐  
☐

Bélyeg  
helye

**GURU**  
BUDAPEST  
Pf. 701/765  
1399

Feladó:

☐  
☐  
☐  
☐  
☐



A GURU Lapkiadó  
céges és magán  
terjesztőket keres  
vidéken!

Számítástechnikai és  
egyéb üzletek  
jelentkezését várjuk a  
113-0114-es  
telefonszámon.

Kedvező terjesztési  
feltételek!

## SONY MUSIC JÁTÉK

### GURU 95/8

A nyertesek:  
Herczeg Ferenc, Újszász  
Tatai Róbert, Mór  
Szép Norbert, Csurgó  
Szekeres László, Sátoraljaújhely  
Beregszászi Attila, Ósi  
Kósa Eszter, Budapest  
Ferenczi Gyula, Budapest  
Straub György, Erd  
Kiss Csaba, Csongrád  
Balogh Péter, Sátoraljaújhely

Gratulálunk a nyerteseknek, a  
nyereményeket a Sony postán küldi el.

### Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10  
☐ PC GURU 93/1  
☐ PC GURU 93/2  
☐ PC GURU 94/1  
☐ PC GURU 94/2  
☐ PC GURU 94/3  
☐ PC GURU 94/4  
☐ PC GURU 94/5  
☐ PC GURU 94/6  
☐ PC GURU 94/7  
☐ GURU 94/8  
☐ GURU 94/11  
☐ GURU 94/12

☐ GURU 1992/1  
☐ GURU 1992/2  
☐ GURU 1992/3  
☐ GURU 1992/4  
☐ GURU 1992/5  
☐ GURU 1993/1  
☐ GURU 1993/2

☐ GURU 1995/6  
..... Ft

☐ GURU 1993/3  
☐ GURU 1993/4  
☐ GURU 1993/5  
☐ GURU 1993/6  
☐ GURU 1993/7  
☐ GURU 1993/8  
☐ GURU 1993/9  
☐ GURU 1993/10  
☐ GURU 1993/11  
☐ GURU 1993/12  
☐ GURU 1994/1  
☐ GURU 1994/2  
☐ GURU 1994/3  
☐ GURU 1994/4  
☐ GURU 1994/5  
☐ GURU 1994/6  
☐ GURU 1994/7  
☐ JoyPad 94/1  
☐ JoyPad 94/2  
☐ JoyPad 94/3  
☐ JoyPad 95/1

.....db \* 198 Ft = ..... Ft

.....db \* 165 Ft = ..... Ft

.....db \* 298 Ft = ..... Ft

.....db \* 179 Ft = ..... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat  
utánvétellel küldjék el a részemre:  
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról  
küldjenek befizetési csekket:

Összesen: ..... Ft

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft) ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)  
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft) ☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)  
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (3500 Ft) ☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)  
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

### Megrendelőlap

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐ CD GURU 95/5 990 Ft  
☐ CD GURU 95/4 990 Ft  
☐ CD GURU 95/3 990 Ft  
☐ CD GURU 95/2 990 Ft  
☐ CD GURU 95/1 990 Ft

☐ ECTS CD 990 Ft

☐ DOOM FOREVER 1490 Ft

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!

Extra kedvezmények:

☐ CD GURU 95/1-2-3 2700 Ft  
☐ ECTS CD + DOOM CD 2300 Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat  
utánvétellel küldjék el a részemre:  
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról  
küldjenek befizetési csekket:  
☐ Előfizető vagyok, így igénybe veszem az ECTS  
CD és a DOOM FOREVER CD-re a kedvezményt!



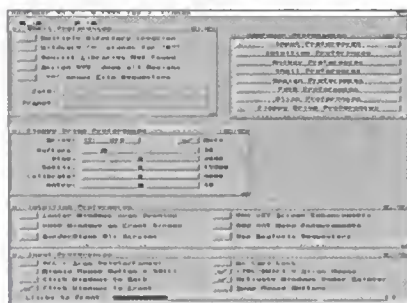
# ADONAS

## AddPower 95.4

7 in 1

Ismét egy olyan cammodity, mely karábban csak több, hasonló cammodity-k használatával hozzáférhető funkciókat tartalmaz egyetlen programba integrálva. A szerző véleménye szerint legalább hat, vagy hét más program használatára váltható ki az AddPower segítségével.

Az assembly nyelven írt program segítségével lehetőség van grafikus felület segítségével beállítani az Alias, Path, Assign, Prompt és CD parancsokkal megadható rendszerparamétereket. E mellett saját funkcióihoz és tetszőlegesen megadható külső programok indításához billentyű-kombinációkat rendelhetünk. Ezzel azonban még nem merítettük ki a lehetőségeket, többek között Click to Front, Click to Back, Align Mouse, Sun Mouse, Swap Buttons, Na Caps-Lock és mindenegyes drive-hoz külön konfigurálható Na Click.



Az OS2.0+ író igénylő program shareware, regisztrációs díja \$20.00. A Campuserve tagjainak lehetőségük van a elektronikus úton is regisztrálni a programot, ekkor nem kell a pénz átutalásával külön foglalkozni – a legközelebbi számlán jelen meg az összeg.

## Extractor V1.01

Kicsomagolni nem nehéz

Vagy mégis? Sokan nem szeretik, ha egy archive file-ból egy, vagy két file-ra van szükségük, akkor viszonylag sokat kell gépelniük, vagy megtehető lehetőségekkel rendelkező filemanager programot kell használniuk. És akkor még nem is említettük azt, hogy e programok paraméterezése némileg eltér egymástól, így még arra is kell figyelni. A program jelenleg az LHA, LZX, UnZip és az UnARJ használatát támogatja.

Az Extractor segítségével egyszerűen megadható mind az archive, mind az(ok) a file(-ak) mely(ke)t ki kívánunk tömöríteni. Ez utóbbi egy requesteren keresztül, melyben kiválaszthatók a szükséges file-ak. A program CLI-ből önmagában is használható, a szerző azonban valamilyen file manager programmal párosítva javasolja alkalmazását.



A program Giffware, a szerző minimum \$5 kéri a regisztrációért, vagy saját magunk által írt program teljes változatát. A regisztráció ebben az esetben viszonylag egyszerűen megtehető, lévén a program szerzője magyar, így (valószínűleg) torintban is elküldhető a regisztrációs díj.

## FiDED 39.171

Lista a gyűjteményről

A FileID Extractor Deluxe egy speciális kicsomagoló program, mely egyetlen, a tömörített file-ak tartalmát leíró ún. file\_id.diz nevű file-t csomagol ki a különféle (DMS, LHA/LZH, LZX, ZIP, futatható és text) file-akból, majd ezeket a file-akat egyetlen szövegfile-lá fűzi össze. E file\_id.diz-ben tárolt azonosítók használatát leginkább BBS-ekre jellemző, így akiknek nincsenek BBS-ről származó „stuff”-jal nem sok hasznát veszi e kis programnak.

A lista készítésre kijelölt file-ok több könyvtárban is elhelyezkedhetnek, megadható, hogy a listában ábcé vagy dátum alapján legyenek rendezve. Lehetőség van file-ok kizárására is, de nincs lehetőség file-akat egyenként megadni – csak teljes alkönyvtárakra generálható lista. Megadható továbbá az is, hogy az egyes file-ak leírása között legyen-e üres sor.

A szabadon terjeszthető program Giffware, használatához OS2.04+ szükséges. A FiDED néhány apróbb problémától eltekintve jól működik, pl. ne legyen megadva az LHAOPTS környezeti változóban a -a kapcsoló, mely az attribútum bitek visszaállítását írja elő, mert ekkor probléma léphet fel, ha valamelyik file-ban a File\_ID.diz tárlás ellen védett.

## FileIDSaver V1.3

Ugyanaz másképp

Természetesen ugyanarra a célra több program is található. E program nem rendelkezik grafikus felülettel, azonban jóval több paramétere állítható be a parancssori opciók segítségével.

A program az LHA, zoo, dms, lzx, zip és text file-akból képes kicsomagolni file\_id.diz-ben tárolt információt. A kátelezően megadandó paraméterek között a file-névnek, a listfile neve, a név, a file méret és szöveg közötti szakáz karakterek számát kell megadni. De megadható, sok más között az is, hogy mi kerüljön a listfile-ba abban az esetben, ha nincs file\_id.diz a file-ban.

A programat a szerző a DOpussal történő használatra fejlesztette, így annak rekurzívításra vonatkozó kapcsolója lehetővé teszi egész alkönyvtárakról az egyszerű listakészítést, vagy használhatók az AmigaDOS spat/dpat scriptjei is.

Az OS2.04+ író igénylő program shareware, regisztrációs díja 10 DM, vagy 10 lemez. A program mellé csomagolva megtalálhatjuk a használatához szükséges tömörítőket is (LHA, lzx, UnZip, ...).

## LS Dictionary 2.0

Szótár és fordítóprogram

Ismét egy magyar fejlesztésű programról van szó, mely a szótározás és fordítás táraztá (de ugyanakkor rendkívül hasznos) folyamatát szeretné számítógépesíteni Amigán is.

A program segítségével lehetőség van angol, német és magyar nyelv között tetszőleges irányban szavak fordítására. Minden egyes irányban kb. 65-72 ezer szó, ill. kifejezés áll a rendelkezésre. Sőt a translator.library segítségével az egyes szavak kiejtése is meghallgatható.

A programból egy parancssoros változat érhető el demo verzióként, mely csak angorról magyarra fordít. A teljes változat kb. 27 MB helyet igényel a hard disken és 250 Ft-ért vásárolható meg a program szerzőjétől. Azonban a HiSoft BASIC-ben készült demo változat keresési sebessége messze elmarad az ígért max. 2 másodperces értéktől, mellesleg nem a szabványos kódú á betűt használja, pedig erre is létezik magyar szabvány.

(JOCO)



# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Újra itt a GURU és újra itt van a Programozástechnika is. Ezúttal egy rendhagyó résszel. Hogy mitől rendhagyó? Több dologtól is, az egyik az, hogy nem bosszantam JOCO-t ábrákkal, amik megnehezítik a cikk betárolását. A másik az, hogy Windows '95 alatt Office '95-ben készült. A harmadik az pedig, hogy megtudtam némi dologat a számítástechnika érettségiről, ezúttal pontos és hivatalos információkkal rendelkezem, és a rovat fele (kb. 1 oldal) ezzel foglalkozik a továbbiakban. A negyedik dolog amiől különleges az, hogy ez az első olyan cikk, amit technikai akak miatt négyszer is újra kellett írnom, mert a file mindig elszállt. Tehát szállodnak a file-ok, jó a file-kezelés, jó téma a cikk második felének, bár azt hiszem nem fog minden beténi, de legfeljebb több részletre bontjuk, és már meg is van a jövő hónapra is a programozástechnika.

Mást, hogy megtelt a bevezetőnek szánt hely, ideje a téma közepébe vágni. Még hadd a múltkari témába, mert a többi témának még csak az elején tartunk...

Múltkar a multiplexer-demultiplexer páras egyik felét lerajzoltam nektek, a másikat mostanra megírtam, de hát nem jutna rá hely, tehát csak egy pár szót ezekről a kis kutyúkról. Az alapján mindenki meg tudja rajzolni a kutyú másik felét, amit egyébként nagyon egyszerű ábrázolni. A trükk annyi, hogy az előző számban adatkimenetként használt vezetékek lesznek az adatbemenetek és tartóik. A sok ÉS kapuból álló rendszemél is értelem szerűen megcseréljük a ki- és a bemenetet. És a volt adatbemeneti és mostani adatkimeneti vezetékek egyszerű csatlakozásait VAGY kapukra cseréljük. A két kutyúval megadható, hogy egy szál drótna sok szál drót jelét küldjük át a multiplexer és a demultiplexer között. Ez nagy pechünkre a sebesség ravására megy, és a minőségnek sem tesz jót. Mandanom sem kell, hogy a távközlés egyes területein persze alkalmazzák ennek a rendszernek az analóg változatát. Persze hála istennek a legtöbbször nem időosztásos módszerrel próbálnak meg több jelet egyszerre felvinni egy vezetékre, hanem két teljesen különböző időben érkező jelet pakolnak rá. (Aki még nem jött volna rá, a telefonközpontból van szá mint általános alkalmazásról. Persze a kevésbé szép eset amikor több egyszerre érkező jelet gyorsan váltogatva visznek át egy érpáron, szintén ismert mint új vonaltöbbszörösítő technika. Ez igen jó minőséget produkál, a 2400-as modemek még nem is mennek a max. átviteli sebességük tele alá egy ilyen rendszertől. A gyorsabbak már időnként igen.) Természetesen a valóságban nem egy szál dróttal dolgozik egy ilyen rendszer, hanem az áramkör zórtósága és a kétirányú kommunikáció kedvéért 2 szál drótna. Tegyük hozzá, hogy nem az elmélettel van a baj, nem azért zajsak a vanalok mert

elméletben rossz a rendszer, hanem azért, mert a távközlésben felhasználják olkatresek jelentős része nem éppen a kitűnő minőségéről híres. Most már mindenki meg tudja csinálni a kis házi telefonközpontját, asztali számológépét és sok egyéb használatos nyavalyáját, ezért áttérünk egy másik hasonlóan érdekes témára. A különbség csak annyi, hogy az új téma hasznos is. Jön tehát az érettségi és egyéb vizsgák kérdése.

Magyarországon elvben mindenkinek joga van bármelyik olyan tantárgyból amit legalább két éven át tanult a középiskolában érettségizni a kötelező tárgyak és a megúszható idegen nyelv mellett. Ha központit ír volaki, akkor megúszza az adott tárgyból az érettségit, sajnos számítástechnikából még nincs központi. Ez azért is kár, mert két választható tárgyból írt központi mentesít az idegen nyelvi érettségi vizsga alól. Szerencsére a törvény szerint érettségi vizsga is van számítástechnikából, meg hozzá igen érdekes és tanulságos, hogy hogyan is működik ez hivatalosan.

Ha egy iskolában többlet számítástechnika oktatás is van, és van a felhasználói oktatás helyett választható programozási oktatás is, akkor is a felhasználói oktatás tananyagából kell érettségizni, ugyanis csak az a hivatalosan elfogadott számítástechnika érettségi tananyag. Ez az érettségi tananyag a világon egyedülálló módon programhoz kötött. Magyarul a világon elsőként Magyarország oktatási rendszere biztosítja azt, hogy a számítástechnikai képzésben részesülők képesek legyenek ugyanazt a software-t használni, tehát a cégeknek ne kelljen telkészülniük arra, hogy az egyes munkatársaik más software-t, esetleg annak egy lopott példányát használják. Ez egyszerűsíti a software beszerzést. Legalábbis ezek azok az állítólagos előnyök amiket én is végighallgattam, tehát nektek is illik megmondanom. Miután elavastad, hogy melyek ezek a termékek eldöntheted, hogy mi a véleményed ezzel kapcsolatban, nekem csak annyi, hogy ezután senki ne beszéljen piacgazdaságról, amikor egy monopóliumot jogszállat biztosít. Akkor következzen a követelmények listája:

- A Microsoft Word for Windows szövegszerkesztő ismerete.
- A Microsoft Excel for Windows táblázatkezelő ismerete.
- Egy tetszőleges adatbázis-kezelő software ismerete.
- Ennek megfelelően a Microsoft Windows ismerete.
- Ennek megfelelően a Microsoft DOS ismerete.

Természetesen ennek megfelelően a legtöbb iskola akkor már minden software-t egy helyről vesz meg vagy kér el, és így az adatbázis-kezelő is Visual FoxPro vagy Microsoft Access lesz. Tehát ha programo-

zást akarsz tanulni, és ezt nem csak adatbázis-kezelőkön s még érettségizni is akarsz belőle, akkor egyetlen egy programozási nyelv jöhet szóba, a Microsoft Visual Basic. Természetesen a Microsoft Visual Basic for Applications, illetve a teljes Visual Basic a megfelelő VBA rutinok használatával. Igaz ezen kívül még van három egyéb eszköz is, a Word Basic, az MS-DOS QBASIC, a basic nyelvek népes töborából, és a Microsoft Visual C++, aminek az új verziói tekintélyes helyet foglalnak el a hard disken. Természetesen megpróbálhatod CD-ről is használni, amennyiben az Office-t és annak SDK-ját rakod fel a gépedre. Nem jársz sokkal jobban. És persze ezekből a programokból mindig kell Update és mindig meg kell az újat ismerni, ilyenkor egy ideig használni is kell. Minket most az Office nem túl sokat érdekel, arról JOCO úgyis írt valamit a PC GURU-ban, ugyanezt nem írok ennél a témánál a Windows '95-ről sem, csak majd az egyéb vizsgák címszó alatt, omi lehet, hogy csak a következő számba tér bele. Azt viszont meg kell említenem, hogy ezekben a Visual eszközökben, hogyan kell programozni, hogy ne érjen meglepetés, ha esetleg ilyenekkel találkozal a valamelyik vizsgán vagy versenyen. Ilyen eszközökben a programozásnak van egy jól bevált menete:

1. Megrajzolod a program tüképemáját, elkészíted a menüjét.
2. Megrajzolod a program többi ablakát és azok menüjeit.
3. Az ablakokat és a dialógusdobozakat behívó menüparancsokat vagy nyomógombokat definiálsz.
4. Definiálsz a kilépéseket és az ablakzárásokat.
5. Ellenőrzöd, hogy minden rendben működik-e.
6. Beállítod az ablak és vezérlőterület végleges jellemzőit. (Látszadjan-e a Task Bar-ban, méretezhető legyen-e?)
7. A bemenetek és kimenetek megtervezése, és definiálása.
8. A valódi algoritmusok becsempészése a programba.

Amint észrevetted eseménykezelést nem kell írnod, hiszen a rendszer az eseményeket automatikusan alakítja át eljáróshívásokká. Például egy nyomógomb megnyomása automatikusan magával vonja a nyomógomb Click metodusának meghívását... A különböző feliratok kiírása is egyszerű, hiszen csak a Caption vagy Text mezők átírását kell elvégeznünk az adott objektumon. Hát nem egyszerű? És ez a maximum ami programozásból előtarthat az érettségien. Igazából valódi munkád csak a file-kezeléssel lesz, ha ilyen programozási feladatot kapsz, meg persze a nyomtatással, ha elvárás az, hogy a program nyomtasson valamit.



No jöhetnek az egyéb vizsgák is, ezekből elége sokféle van:

1. Alop, közép vagy felsőfokú végzettséget adó szakkvizsgák. Ezek 95 %-a PC-s és Windowsos ismereteket igényel.
2. Egyes oktatási intézmények saját vizsgái. Ezeknek már csak 80 %-a PC-s Windowsos.
3. Microsoft Certified Professional vizsgák.

Ez utóbbiak nemzetközies és több vizsgával igen magas fokozatokat is el lehet érni. Egyértelmű, hogy miről szólnak ezek a vizsgák, és az is egyértelmű, hogy egy könnyített kedvcsináló Preview verziót PD programként ki is adott a Microsoft. Ez a könnyebb kérdéseket tartalmazza, így aztán sokan memek megpróbálkálni, és sokan buknek. A vizsga színvonala tehát magas, de mégis sok vizsgodíj folyik be. Aki 6 megfelelő vizsgát (4 operációs rendszer, 2 egyéb nem egyszerű irodai software) letesz, az Microsoft System Engineer minősítést kap, omi nagyon megéri. De nagyon kevés olyan ember van, aki ezt le tudta tenni. Két okból is, az egyik az a nehéz kérdések, a másik a beugratós kérdések. Szeretném felhívni mindenkinek a figyelmét, hogy még o könnyített Preview szintje is meghaladja o kötelező érettségi tonanyag szintjét, és nem o nemzeti változatokról szól. Sőt mogo o vizsga is angol nyelvű. Tehát van arra is esély, hogy a kérdést is rosszul fordítod le.

Amint látjuk, ezeknek a vizsgáknak is közös jellemzője tehát a Windows és ez sojnos nagyon is így van. Egy dolog az, hogy ezzel együtt nem lehet az Amigákat jó dorobíg kiverni az otthonokból, o más dolog az, hogy komoly pénz már nincs az Amigóban és rövidtávon nem is lesz, hosszútávon pedig lekörözik, és aki most Amigós az is kénytelen lesz előbb utóbb átnyergelni PC-re. Tudom, hogy nem szép ilyet mondani egy Amigás lopban, de ennek komoly okai vannak, meghozzó több oko is van, egyik az az, hogy Amigón nemzetközi szinten is nagyon nagy a kolázkodás aránya, o másik ok pedig o nagyon kis arányú professzionális céges felhasználás. Ezt, ho programozni okorsz Amigán neked is meg kell gondolnod és el kell érned, hogy ne legyenek szobvány programok omiktól nem szabad eltérni. Ehhez pedig pénz kell és jogtisztó programokat kell belőle vásárolni, komoly feladatokra egyszerűen kezelhető software-eket kell készíteni. A demo és o játék mellett könyvelő-, orvosi-, ..., software-eket is kell írni. Amit pedig te sem teszel meg. Ahhoz, hogy Amigán software piac legyen, meg kell ími volomilyen kis piaci szeletre versenyképes software-t és ki kell használni azt, hogy az Amigós rendszerek olcsóbbak. Ho nem használod ezt ki, akkor elveszik ez az előny is mert betöltik teljesen azt o piaci szeletet, omi még eddig nem töltöttek be. Tehát meg kell tanulni adatbázist kezelni, meghazozó nagyon jól. És kell egy jó piackutatás, hogy miből nem lesz nagy konkurencia. A programokhoz persze támogatást is kell odnod. És itt könnyebb a másik út, a PC és o Windows, mert ott te is kapsz támogatást és o problémák jó részét nem neked kell meg-

oldonod, hanem tovább kell odnod. Vólassz o könnyű és o nehéz út között, én mindegyiken szívesen segítek onnyit, omennyit segíthetek. Ho kamolyon o géppel akorsz foglalkozni, okkor tedd le o vizsgát, vóltsd ki a vállalkozóit és írj pénzért programokat. Segítségül most néhány szót o file-kezelésről:

A programjoid használhatnak szövegfile-okot és formátummal is rendelkező bináris file-okot egyoránt. Az előbbinek nagy előnye az olvashatóság, az utóbbinak pedig, hogy óltolában támorebb.

A formátummal rendelkező file-okat olvoshatód szekvenciálisan vagy pedig véletlenszerű eléréssel, tehát mindig oda ugorva ahol o keresett adat van. Utóbbihoz nem órt indexelni a file-okat, lehetőleg többféle szempont szerint.

A formátummal rendelkező file-jaidnak nem árt ha van volomilyen fejléce, lehetőleg o rekordhossz egészszámú többszörösének megfelelő hosszúságú, ugyanis így könnyebb kiszámolni egy-egy adat helyét. Persze változó rekordhossz esetén még rekordfejléc is kell és ilyenkor bonyolultt kiszámolni egy adat helyét, és nagyon sokszor kell a file egyes részeit átmásolgatni.

*Mit is kell o fejlécnek tartalmazni:*

- A készítő program egyedi azonosítóját, ez lehetőleg ne legyen túl hosszú.
- A file feldolgozóhoz szükséges programverzió verziószámát.
- A file alapadatait (név, hossz, dátum, idő, ...).
- A file-t létrehozó programpéldány egyedi azonosítóját (védelmi célokra).
- A file-t utaló módosító programpéldány egyedi azonosítóját (védelmi célokra).
- A file ellenőrző összegét.
- A file hozzáférési jogosultságait.
- A file szerkezetére vonatkozó jelzést.
- A file hosszú címét, o file egyéb nem file-rendszer szerinti adatait.

*Mit nem szabad o file-fejlécnek tartalmazni:*

- A file hozzáférési jelszavát, sem kódolt sem kódolatlan formában. A jelszót nem ellenőrizni kell, hanem o titkosított vagy tömörített adatok olvasásánál felhasználni. Nagyon fontos, hogy minden letöltött jelszó gyorsan feltörhető.
- Külön CRC ellenőrzés nélküli végrehajtható kódot.

Ezek így nagyon egyszerűnek tűnnek és mindenki tudja, hogy mi miért van úgy ahogy itt leírtam. A probléma az az, hogy nagyon kevesen tartják be. Az óltalom ismert védelmi rendszerek 90 %-a csak ellenőrizi o jelszót, beleértve több kamoly hálózati operációs rendszert is. Ezek a rendszerek könnyen feltörhetőek. Ho o programunk az adatok szerkezetét többször több kulccsal kódolva tárolnánk, okkor azok szinté feltörhetőek lennének.

Jó megoldás például drive titkosítás esetén o FAT és a főkönyvtár, vagy az ennek megfelelő file-nevek nyíltkódú titkosítással való kódolása. Lehetőleg minden

felhasználónak külön példányol. A valódi FAT és főkönyvtár csak ezeknek az adatait tartalmazná. Az egyes felhasználók FAT és könyvtárrendszere csak o számukra elérhető file-ok adatait tartalmazná. A többi file helyét Bad Sectorok kijelölve. Ezt a megoldást jóval nehezebb feltörni. A mi megoldásunk a file-akro is hasonló ehhez. A főfejléc nem tartalmazza o formátumleírást, csak az azt leíró file-ak adatait. A formátumot leíró file-t és az indexfilet pedig több példányban tárolva titkosítjuk. A file összes adatait pedig úgy kódoljuk, hogy az o formátum jellemzőit használja fel.

Jó módszer például, ha az egyes rekordok saját fejlécei, csak o mestertejléctől való eltéréseket tartalmazza, és minden egyes byte-ot onnyival XOR-olunk o mezőben, ohány byte még hátra van o mezőből. Utána egy o rekord sorszámtól függő számmal is XOR-olunk. Ezt nehéz megfejteni, de viszonylag egyszerű.

*Mit tartalmazzon o rekordfejléc:*

- A rekord file-on belül egyedi azonosítóját.
- A rekord hosszát.
- A rekord szerkezetének az óltalanostól való eltéréseit.
- A rekord érvényességét omi lehet:
  1. *Törölt* (a file fizikailag még tartalmazza, de a file újraszervezések orltávolítandó a file-ból)
  2. *Rejtett* (A keresések nem találják meg csak a bizonyos azonosító ismeretében lehet ró hivatkozni, ezt o jelzést az Index file is tartalmazza, att a keresési cím helyett csak egy azonosító szerepel.)
  3. *Normál*

A törölt rekordok nem szerepelnek semmilyen indexfile-ba, és o file újraindexelésénél sem vehetők fel oda. A file 'tömörítésénél' ezek a mezők nem kerülnek bele az új file-ba. Itt kell megjegyezni, hogy az adatbázis-kezelésnél tömörítésnek nevezik a file törölt rekordok nélküli újírását is. Ezt ugyebár minden különösebb gond nélkül meg lehet csinálni. Sok esetben célszerű ezt automatikusan megtenni a file rekordjainak fizikai rendezésénél és minden olyan funkciónál is omi a file teljes újírását is tartalmazza, hiszen ilyenkor az ellenőrzés nem vesz igénybe számottevő időt, viszont o szükségtelen rekordok kiírásának idejét meg tudjuk spórolni ezzel az ellenőrzéssel, tehát óltalában még gyorsabb is ez. Ezenfelül jelentős szempont, hogy o rendezésnél is kevesebb rekordot kell rendezni, omi megint gyorsít o program és csökkenti a rendezés memóriaigényét.

A következő számban ugyanitt folytatom, eredetileg jóval többet terveztem, de 18 kilabyte fölé került az onyog mennyisége o szükséges 14 helyett, és úgy döntöttem, hogy inkább kibővítem és két számba is elég lesz. Legfeljebb írok majd egy óldolnyi olyan feladatot, omi vizsgón vagy versenyen szerepelt.

Vorju Gergely



# DERKO HW STATION

**IGEN ELŐNYÖS ÁRAKON KAPHATÓK  
A KÖVETKEZŐ KIEGÉSZÍTŐK:**

## AMIGA 500-hoz:

- Action Replay MK3+ (3.17-es verzió, javítva, teljes leírás-  
sal, a legmegbízhatóbb és sokoldalúbb kártya) 7.890
  - A500 1.2 vagy 1.3 kickstart verziókhöz 6.500
  - Kickstart 3.0 (V39.106) 6.500
- Minden létező Kickstart verzió megvan!

## Amiga 1200-hoz:

- FAST memória bővítő (1-2-4-8 Mbyte), 32 bites  
SIMM foglalatokkal (A SysInfo 2.21-szeres sebességnövekedést ír ki!) 8.000
- 8 bites hangdigitalizáló, mono (A500-hoz is jó) 3.500
- IDE-kábel (3.5 inches winchester illesztéséhez) csak 1.600

## PC-hez:

- Action Replay 2.4 (új verzió várható) 8.000

Írj, ha bármi hardware érdekel, biztosan megegyezünk;  
és az is lehet, hogy időközben már bővült a választék!

Telefon: 291-2318  
Levelezési cím: Budapest, Fodor u. 18

DERKO HARDWARE  
BUDAPEST

**Számítógépek, perifériák, egerek  
javítása, Amiga kiegészítők!!!**

HDD winchester vezérlő 8.000 Ft,  
HDD vezérlő RAM bővítési lehetőséggel 12.000 Ft,  
KickStart átkapcsolók: V1.3 – 5.200 Ft;  
V2.05 – 6.500 Ft, + 512 kB RAM A500-ba 6.000 Ft,  
Amiga 1200-be gyors winchester szerelés  
kábelekkel 3.600 Ft,  
Belső floppy drive beszerelve 9.000 Ft,  
EURO-SCART kábel 2.000 Ft.

És más egyebek...

Bp. XII., Királyhágó u. 2. Tel.: 156-6790, 420-5331

## Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től	1994/7-ig (7 szám)	1253 Ft helyett	950 Ft
-----------------	--------------------	-----------------	--------

GURU 1994/8-tól	1994/12-ig (4 szám)	852 Ft helyett	600 Ft
-----------------	---------------------	----------------	--------

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től	1992/5-ig (5 szám)	825 Ft helyett	400 Ft
-----------------	--------------------	----------------	--------

GURU 1993/1-től	1993/12-ig (11 szám)	1960 Ft helyett	900 Ft
-----------------	----------------------	-----------------	--------

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től	1993/2-ig (2 szám)	396 Ft helyett	200 Ft
--------------------	--------------------	----------------	--------

PC GURU 1994/1-től	1994/7-ig (7 szám)	1386 Ft helyett	1000 Ft
--------------------	--------------------	-----------------	---------

**A megrendeléseket várjuk a GURU címére:  
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765**



A VILÁG LEGNÉPSZERÜBB HANGSZEREI:

# GM/GS HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88



SC-55 MK II



SC-7



354 GS-hangszín

9 dobkészlet • 1 SFX készlet

28 hang polifón

• PC/MAC csatlakozási lehetőség

2 MIDI bemenet

sztereó bemenet

654 hangszín/70 • minőség

22 dobkészlet • 2 SFX készlet

64 hang polifón

32 part multitimbrális

2 MIDI bemenet

beépített effektek és EQ

PC/MAC csatlakozási lehetőség

128 GM-hangszín

6 dobkészlet

beépített effektek

PC/MAC csatlakozási lehetőség

(RS-422/RS-232-CI-C2)

2 sztereó bemenet

MIDI • csatlakozás

 Roland



MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT  
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57  
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079



# ACOMP

KÖZPONTI ÜZLET: 1135 BUDAPEST, SZENT LÁSZLO U. 74/A. TEL/FAX: 149-6165, TEL: 140-2101  
 ACOMP BUOA: 1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ UTCA 2. TEL/FAX: 156-6790  
 NYITVA: HÉTFŐ-PÉNTEK 9.00-17.00, EREDŐ 12.30-13.00. SZOMBATON 9.00-13.00  
 UGYANAZT OLCSEBBEN AZ ACOMP-TÓL! FIGYELJE AKCIÓS AJÁNLATAINKAT!

FAXBANK: 180-8611, KÖD: 1477 # (NYITVA ÉS A SZÁMOK) ÉS TÖNNEK ÉRTÉKESZŐKÉNT.



SOFTWARE	
Win 95 CD OEM	15,992
Win 95 3.5" OEM	16,400
MS-DOS 6.22 OEM	5,720
Northon Com. 5.0	7,600
Windows 3.1 OEM	5,360
Windows for Wkg.	6,400

**JELENTŐS ÖSSZEGET**  
 SPÓROLHAT, HA KONFIGURÁCIÓ  
 VÁSÁRLÁSOKOR OEM  
 SZOFTVEREK INSTALLÁLÁSÁT  
 KÉRI. GARANTÁLTAN  
 JOGTISZTA,  
 VÍRUSMENTES  
 PROGRAMOK!

NINCS ELÉG HÉLY?  
**SZUPER ÁR:**  
 QUANTUM  
 GRAND-PRIZ  
**4.3 GB SCSI HD**  
**129.992 Ft.-**

WINCHESTEREK			
170 Mb SeaGate	AT-BUS	13,440	
420Mb Quantum	AT-BUS	19,992	
820Mb Conner	AT-BUS	25,880	
540Mb Quantum	SCSI	33,280	
850Mb Quantum	SCSI	36,000	
1 GB Quantum	SCSI	39,992	
4.3 GB Quantum	SCSI	129,992	

## ACOMP Office computer

**ÚJ!**

Vásárlóink igényei szerint állítottuk össze az alábbi konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár **mindent** tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges - semmi trükk, semmi extra költség... A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszert és az MS-Office programcsomag telepítését.

### Hardver:

Texas 486DX2-80MHz CPU + cooler, 4MB RAM, 1.44 FLOPPY, 520 MB HDD, 14" AXION COLOR LR/NI monitor + 512 KB VGA, Monitorony + 200W táp, 101 gombos angol billentyűzet, Mitsumi egér

### Installált szoftver:

MS-DOS 6.22 OEM, DOS Navigator 1.35 filekezelő (Jobb, mint a Northon Commander).

Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,

Thunderbyte Antivirus 6.38 (védelem a vírusok ellen),

valamint 35Mb shareware játékprogram

**115.200.-Ft+ ÁFA**

### AKCIÓ:

Zoltrix Faxmodem + Bitfax szoftver is az árban!

Küldje faxait nyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjébe! Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!

Memória elemek	
128 Kb DRAM	680
512 Kb ORAM	3,992
1 Mb SIMM 70ns	4,200
4 Mb SIMM 70ns 36 bit	16,400
8 Mb SIMM 70ns 36 bit	33,440
16 Mb SIMM 70ns 36 bit	59,992
32 Mb SIMM 70ns 36bit	119,992

**Kívánság szerinti konfigurációt egy-két napon belül összeállítunk!**

ARCHIVÁLÁS CD-ROM-RA  
 3250 Ft-tól!  
 HDD, FDD, DAT, CD ADATHORDOZÓKROL

VIDEO KÁRTYÁK	RAM / max	BUS	True color	
Realtek	256/512	ISA	-	3,520
Trident 9000C1	512/512	ISA	-	5,280
WD VL3000	1/2	VESA	+	9,592
Cirrus 5429	1/2	VESA	+	9,992
WD Paradise Bali	1/2	VESA	+	12,880
Diamond Stealth 64	1/2	VESA	+	14,560
Spea Vega Pro	1/1	PCI	+	9,992
S3 Trio 32	1/1	PCI	+	12,400
S3 868	1/4	PCI	+	18,880
ATI Winboost M64	1/2	PCI	+	13,992
ATI Xpression M64	2/2	PCI	+	24,640
Paradise Bali	1/2	PCI	+	13,592
Paradise Bahamas	1/2	PCI	+	20,800

**Akció: PENTIUM 100 MHz PROCESSZOR + INTEL TRITON ALAPLAP, ENHANCED IDE + CPU COOLER: 68000 Ft**

HEWLETT PACKARD TERMEKEK	
DeskJet 600 (A4 fekete, színes opció)	55,200
LaserJet 5L (300 dpi, 1 MB RAM, RET/MET)	94,400
LaserJet 5P (600dpi, 2MB RAM, RET/MET)	155,000
LaserJet 5MP (600 dpi, PS, 3MB RAM, RET/MET)	192,000
Color LaserJet (300 dpi, color) hívón!	
DAT 8GB belső, SCSI	120,000
QAT kazetta (DDS, 90m)	1,760
DeskJet patron dupla (5x0)	4,320
DeskJet patron dupla (6x0)	4,480
DeskJet patron színes (5x0)	4,600
DeskJet patron színes (6x0)	4,880
LaserJet 4L-MML toner	10,992

PC-s JOYSTICKOK	
QS-123 WARRIOR	1,640
QS-151 AVIATOR	3,840
QS-172 RAIDER 5	1,840
QS-189 PYTHON	1,640
QS-191 STARFIGHTER	1,600
QS-201 S.WARRIOR	2,392
QS-203A AVENGER	1,840
QS-206 SKYMASTER	5,920
QS-209 SKYHAWK	1,560
QS-217 COMMANDO PAD	1,280
DEXXA JOYSTICK	2,160

PROCESSZOROK	
486DX2-66 Mhz IBM 3V	5,500
486DX2-66 Mhz Intel 5V	13,440
486DX2-80 Mhz Texas	5,400
PENTIUM 75 Mhz	28,400
PENTIUM 90 Mhz	35,800
PENTIUM 100 Mhz	38,000
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 Turbo cooler	1,520
586 Pertie cooler	10,400



Házak	
Babyház + táp	5,992
Monitorony + táp	5,760
frekvencia kijelző	
Nagytorony + táp	9,992
220W hálózati kábel 3 m	480

HANGKÁRTYÁK, HANGSZÓRÓK, FAXMODEMEK	
CP 18 aktív hangszóró (1 pár)	3,200
Sound Blaster 16 Value (16 bit stereo)	15,840
Sound Blaster 16PRO CSP (16 bit stereo)	26,240
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, Wave, General MIDI)	26,240
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, ASP, Wave, General MIDI)	42,800
WD paradise Prof 16 DSP Multi CD, Wavetable, GM)	15,992
GRAVIS ULTRA SOUND (256kb RAM) OEM	14,900
GRAVIS ULTRA SOUND MAX (512kb RAM)	24,400
GRAVIS ULTRA SOUND ACE	14,960
Modem Blaster 14400bps belső faxmodem + software	12,992
ProLink 14400bps külső faxmodem + software	22,800
ProLink 28800bps külső faxmodem + software	29,992

BILLETNYÜZET, MOUSE, SCANNER	
102 gombos bill. KANRICH (angol)	1,960
102 gombos bill. KANRICH (HUN)	1,960
102 gombos bill. CHICONY (angol)	2,360
Microsoft Natural Keyboard	10,960
Microsoft mouse DEM RET	3,840
Microsoft mouse OEM	3,192
Genius Mouse 3	1,600
Mitsumi mouse	992
Trust color kézi scanner 16.8M szín	19,200



EGYEB ÉRDEKES KACATOK	
IDE + HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, vezérlő	1,800
IDE + HDD/FDD, 2S, 1P, 1G vezérlő, Vesa Local Bus	2,280
E IDE + HDD/FDD, 2S, 1P vezérlő, Vesa Local Bus, CMD	3,992
Adaptec AHA 1542CP SCSI vezérlő krt, ISA	42,320
Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlő krt, Vesa Local Bus	41,200
Panasonic SB CD-ROM vezérlő kártya	1,600
Ethernet 16bit hálózati kártya	3,992
PC game kártya dual portos	1,200

COMMODORE, AMIGA, PC  
 SZÁMÍTÓGÉPEK JAVÍTÁSA,  
 BŐVÍTÉSE,  
 HARDISK VEZÉRLŐK,  
 MEMÓRIA BŐVÍTÉSEK,  
 KICKSTART KAPCSOLÓK,  
 COMMODORE ALKATRÉSZEK,  
 TEL: 156-6790,  
 VAGY 420-5331,  
 REGHUSZ KORNÉL

**SONY CD ÍRÓ KIT**  
**330.000 Ft.-**

2x SEBESSÉG, CADDY-S RENDSZERÜ,  
 ADAPTEC AHA1542 VEZÉRLŐV,  
 SZOFTVERREL



Újra gyártják az Amigáit!

A KIRÁLYHÁGÓ UTCAI ÜZLETÜNK  
 TÖVÁBBRA IS AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB  
 VÁLASZTÉKÁT KÍNÁLJA AMIGA  
 SZÁMÍTÓGÉPEK, KIEGÉSZÍTŐK, BŐVÍTÉSEK,  
 SZAKKÖNYVEK TERÉN. MAGYARORSZÁGON  
 EGYEDÜLÁLLÓ GARANCIÁS ÉS  
 GARANCIÁN TÚLI  
 SZAKSZERVIZT IS MŰKÖDTETÜNK.  
 CIAO AMIGOS!

MONITOROK	
14" MONO VGA (800 x 600, LR)	14,800
14" OAEWOO SVGA (1024 x 768, 0.28, LR)	36,720
15" OAEWOO SVGA (1280 x 1024, 0.28, LR, NI, D)	52,720
14" AXION SVGA (1024x768, 0.28, NI, LR)	34,240
15" AXION SVGA (1024x768, 0.28, NI, LR)	44,000
14" monitor filter üveg	800

**Panasonic**



PANASONIC NYOMTATÓK	
KXP-1150 9 tűs, A4	24,480
KXP-3626 24 tűs, A3	76,720
KXP-2130 24 tűs, A4, színes opció	34,320
Lapadagoló keskeny kocsis típ.	8,640
Lapadagoló széles kocsis típ.	24,400
Festékszalag 9 tűs típusához	1,160
Festékszalag 24 tűs típusához	1,960

Floppy, CD-ROM drive-ok:	
1.44Mb FDD Chinon	3,560
Sanyo CD-ROM 4x, AT-BUS	18,992
Panasonic CD-ROM 4x, AT-BUS	20,992
TEAC CD-ROM 6x, AT-BUS	32,400
Panasonic CD-ROM 2x	6,392
Chinon CD-ROM 2x, SCSI	15,600

ALAPLAPOK	
486DX4, 256 KB cache, 3Vesa, 7ISA, 4*36 bit RAM Expert chipset, Award bios	12,160
586 75-120MHz 256 KB cache, 9PCI, 4ISA, Intel Triton, Award bios, PCI IDE-, UART 16550 (PC Partner)	25,600
586 75-106 MHz 256 KB cache, 4PCI, 4ISA, Intel Triton, Award Bios, PCI IDE- (Mercator)	28,960
586 75-106 MHz 256 KB cache, 4PCI, 4ISA, SIS chipset, AMI Plug&Play bios, IDE-, UART 16550 (Microstar)	28,990

APC SZÜNTETIMES TAPOK	BACK UPS	BACK UPS PRO
250VA	16,900	20,800
400VA	25,992	32,480
800VA	32,992	44,000
900VA	58,880	
1250VA	74,320	

ÁRAINK A 25% ÁFÁ-T NEM, DE 12 HÓNAP GARANCIÁT TARTALMAZNAK. KÉSZPÉNZ FIZETÉS ESETÉN ÉRVÉNYESÉK. VISZONTELADÓKNAK 5% ÁRENGEDMÉNYT BIZTOSÍTUNK.





# FILMVILÁG

## Áldatlan állapotban

Chris Columbus legújabb filmjében sem hazudtolta meg önmagát. A komikus jelenetekben bővelkedő filmben egy fiatal pár harmonikus hetköznapjai bontakoznak ki előttünk. Samuel (Hugh Grant) és Rebecca (Julianne Moore) évek óta élnek együtt. Kapcsolatuk tökéletesnek és megingathatatatlannak látszik, mígnem egy napon kiderül, hogy Rebecca gyereket vár. Samuel képtelen feldolgozni a történetet, kaotikus érzelmei viharában mindent tönkretesz maga körül. Rebecca egy háromgyerekes baráti családnhoz költözik, akik negyedik gyermekük születését várják. A két fiatal pedig önállóan próbálja meg feldolgozni a gyermekváras lelki nehézségeit. A szülésorvost (eddig csak állatokat kezelt), aki világra segíti majd a kicsit, Robin Williams alakítja. A komikus jelenetek mögött mély érzelmi tartalmat és mondanivalót rejtő film kellemes szórakozást ígér minden korosztály számára.



## Dredd bíró

2139. Megacity 1. Az egykori New York területén kétszázmillió ember éli életét. Az atomháborúk által megtépázott Föld hőmérséklete alaposan megnövekedett, csakúgy mint a feszültség a városban. A bűn hullámai úgy tűnik mindent elsöpörnek, az igazságszolgáltatás rendszere megváltozott. A törvényhozói, a végrehajtói és a bírái hatalom a Bírak kezében összpontosul. Egy ördögi terv e rendszer megdöntésére tör, és elsőként Dredd bírót iktatják ki a forgalomból; gyilkossággal vádolják meg, ami miatt száműzik a városból. Rico a város feletti uralomra tör, de Judge Dredd már kimondta az ítéletet...

John Wagner író és Carlos Ezquerro rajzoló tizenhét évvel ezelőtt Angliában életre keltette Judge Dredd figuráját, mely azóta meghódította Amerikát és az egész világot. Mostanában egyre



gyakrabban filmesítenek meg képregényeket, ezt a sorsot nem kerülhette el a Judge Dredd sem. Aki szeretik a látványos filmeket vagy Stallonét (esetleg mindkettőt), ne hagyják ki!

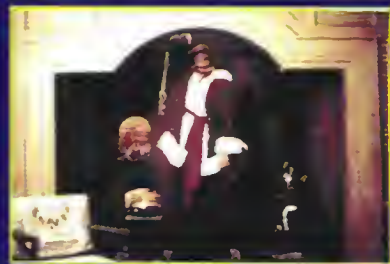


## Télapu

A végére hagytam ezt a kedves karácsonyi történetet, mely felfedi a Mikulás titkát. Scott Calvin (Tim Allen) kapcsolata fiával, Charlie-val (Eric Lloyd) nem túl jó. Amikor az apa Mikulásnak áll még nem sejtí, mi vár rá. Hirtelen az Északi-sarkon találja magát Bernarddal, a manók vezérével, aki felvilágosítja hogy a ruha felöltésével minden feladat ellátására is kötelezve van. Charlie odavan a boldogságtól, Scott már kevésbé. A következő tizenkét hónapban azonban igazán „megtélapósodik”; pocakos, hasszú, fehérszakállú Mikulássá növi ki magát és karácsony este nyolc rénszarvas érkezik érte...

„Leginkább azt szeretném, ha mindenki boldogabb lenne egy kicsit, miután látta a Télapu-t.” - Tim Allen.

Boldog Karácsonyt mindenkinek!



## Judge Dredd kérdések

1. Ki az a Fargo bíró?
2. Mi Dredd motorjának a neve?
3. Melyik együttes előadásában hallgathatjuk a Dredd Song-ot?

A helyes válaszokat 1996 január 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 3 ajándéklágyat sorsol ki az Intercom.



# Atari Oldalak

## Bevezető

Mélyen tisztelt Publikum! Hmm... ezt a megszólítást már régen használtam, de A kisdobosok! kezdetűek már foglaltok. Szóval Pubik, legyetek üdvözlöve mostani szeánszunkon, melyet ismét szerény személyem konteről be.

Igen tömör megszólítást kövessen igen rövid ismertető, majd angolosan le is zörnöm mostani röpintromat.

Itt vannak a hidegek, már senki sem lát saját lehetetlenét tovább, a hőemberek is csak szivatóval indulnak. Ez az esemény csak a Pentium olapú személyi számítógépekkel!\$%^&\*='` , bocs, elszaladtak a billentyűk... szóval nekik jó, de az egy más történet...

Ezek a hónapok sem múltak el nyomtalanul, ezt jelzik a hiranyagok is, melyet Memphisto tolmácsolásában (és Lord Chaos szurkolósaival – s) adunk közre. Persze, Lord Choos is hozzáadott a BlowUP-ról szóló anyaggal. Scintillation barátunk most egy kis demológiával örvendeztetni meg az olvasók seregeit.

Megjött végre a Pinball Dreams is, egy újabb színvonalas flipper lógotatott el hozzánk. Ennek öröme olvashattok egy összevető elemzést a P. Dreamsről és az Obsessionről.

Végezetül, Lord Chaos nagy bánatra ismét nem fért be a DSP-ről szóló cikk mellékleteként leközelni kívánt DSP torráskód. Most következik az ongolos távozás. Pó, találkozunk jónőrbán!

Lord Chaos

## Hírek

Jó hírek érkeztek a Jaguór háza tájáról, négy új játék jelent meg: a Pittall: The Moyan Adventure, a Power Drive Rally, a Hover Strike: The Unconquered Londs és a Dragon's Lair (CD). Nemsokára piocro dobják a Highlander (CD) sorozatot, ami egy Alone In The Dark-szerű játék (Lapzótörő érkezett a hír, miszerint Highlander már kapható! – Lord Chaos).

Megnyílt az Atari hivatalos World Wide Web site-ja, a JagWire, ahonnan első kéz-



ből lehet végre információkat szerezni az Atariról, a Joguorról és a többiről. Skacok, nincs más teendő, mint elkapni egy Internetre kötött masinát és meg sem állni a JagWire-ig! Itt aztán lehet sok-sok információt szerezni, de már a design-t érdemes megnézni, nagyon gusztusos lett!



Az Electronic Arts hivatalosan is leszerződött hét Jaguór játék megírására. Ahh, és még egy apróság, megjelent Jaguár az első demo(!). Igen, jól olvassátok, már meg is szereztük, de kinek van olyan Jaguárja, omire ezt át lehetne tölteni. Mármint HD-s floppyról a Jag memóriába (Fejődik az alternatív Jaguór fejlesztőrendszer! Ez már baba! – Lord Chaos).

Egy kis Falconas csemege is jut a végére: A 4Play, a Battlesphere nevű Jaguór játék fejlesztője megjelentette Falconra a Gravont, ami egy 3D-s szimulátor. Többet még nem sikerült megtudni, de ha látjuk, írunk azonnal.

A közelmúltban tartottak Lengyelországban Ormeta néven egy Ataris partyt, ahol sok jó mod zene és kép készült, demoról sajna, nincs hír.

Memphisto

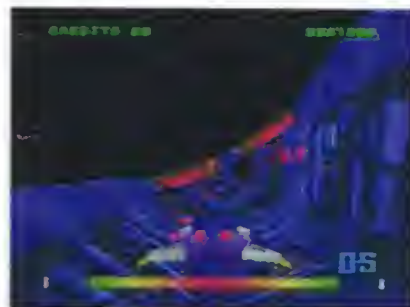
## BlowUP NEWS

A németországi BlowUP cég, amely nemes egyszerűséggel „The Falcon Company” néven emlegeti magát, ismét kihozott egy pár hard és software újdonságot, melyekről – természetesen – a GURU Atari Oldalak stóbja is azonnal hírt ad. Az első ilyen megemlítendő hardware, az az új FX kártya, amely „Three In One”, azaz három dolgot foglal magában: egy FastRAM bővítőt, egy processzorberhelőt és egy BlowUP Hard I. felbontás növelő. Vegyük őket sorba, itt van először is a memória-bővítő.

Négy slottal rendelkezik, torrástós (csak erre igaz!) nem szükséges hozzá. A pláne az az, hogy az eredeti 4 MB-as memóriamodul megmarad a helyén (nem vész kárba), a slotokba helyezett SIMM-ekkel tovább tudjuk ezt a mennyiséget bővíteni. A négy hely két bankro bomlik, melyeket 2 db 1/4 MB-os memória modu-

lokka tudunk feltölteni, így nagyon egyszerűen tudjuk létrehozni a 14 MB-ot: 2 db 1 MB-os és 2 db 4 MB-as modulokkal úgy, hogy ily módon felhasználjuk a már létező memóriánkat. Ez aztán a tuti! Ami pedig kilóg a 10 MB-os keretből, az elkönyvelődik EMS memóriaként. Ezt a kártyát használhatjuk önállóan is, de ha a processzorgyorsítóval használjuk, akkor a memória-átvitel elérheti a normális 8 MB/s helyett akár a 20 MB/s-ot is. Mellesleg erre a kártyára tudunk továbbiakat is helyezni, persze ehhez már illik toronyházba szerelni a gépet. Max. 32 MB-ot lehet röhelyezni opcionális memory daughter-board segítségével.

A gyorsító semmi más nem csinál, mint a processzor órajelét tudja 16, 18, 20, 32, 36 vagy 40 MHz-re állítani. Egy speciális FX logika segítségével el tudta érni a gyártó, hogy a 40 MHz gyakorlatilag minden Falconon működik. A beállítás történhet bootoláskor vagy később, CPX-modulból. Plusz bonusként a DSP-t is telnymja 32 MHz-ről 50 MHz-re.



A harmadik csecsebecse a már jól ismert videofelbontás-növelő, mely most a gép belsejébe került, ró egyenesen az FX kártyára. Két paramétere a sok közül: 800×608 84 Hz Ni, 1024×768 104 Hz I.

Egy másik ilyen hardware jószáguk a PSI (Pocket S/PDIF) digitális interface, mely a jól ismert SoundPool FDI-nok egy alternatívája. Kompatibilis Cubase Audioval, a WinrecPRO-val, de még sok más hason-szórú társaival is. Ugyan a DSP portra csatlakozik, ellenben szobadon hagyja magát a DSP-t az FDI-val ellentétben. Van hozzá egy nagyon aranyos kis DAT-backup szoftver, a PSI\_BackUp, mellyel file-ok formájában viselt dolgainkat tudjuk DAT-ra archiválni. Végre ezt a programot felhasználó-barátság jellemzi, előző „kollegióit” sojnos nem. Lehet batch-ből vezérelni, sőt opcionális intravörös vezérlővel automatikusan képes a DAT mognót irányítani, így magától tudja a visszaellenőrzést is elvégezni stb. Mellesleg működik még a hagyományos FDI-val is, tehát univerzális.

Lord Chaos

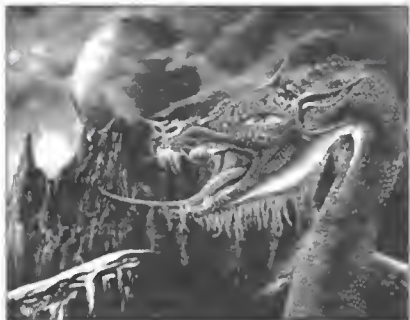


# Atari Oldalak

## DEMOLOGIA ST-RE

Hi dudez!

Az Imagecopy című teleregény következő száma egy hónap késéssel fog landolni az Atari Oldalakon, ugyanis kitogott rajtam a nyomtatási opciók hada. Sorry! Ehelyett most egy kis demológiát csapunk ST-re. A Falconos témák már irdatlan mennyiségben várnak publikálásra, úgyhogy nemsokára azok is sorra kerülnek.



**Blood / Holocaust**

Code: *Eric, Zappy*

GFX: *Mic of Dune*

Muzax: *Big Alec, Tao*

A négylemezes Japtró után megint egy tergeteges manga nyomuláshoz lehetünk tanúi. A francia csapat előző munkáját sokan kritizálták, hát most technikai téren is van mit mutogatniuk. A több képernyőnyi logokat aprólékos grafikái kidalgozás jellemzi, a nagy és csillogó szemű néniket pedig interlace-ben nézhetjük meg. A divatos rutinok szinte mindegyikét sikerült áberelniük: a vectorlandscapet az eddigi legszebb, az Autowaschen-ben látott hullámvázst megcsinálták 1 frame-en 7396 dotból ST-n(!), a sinusdot-ok számát is feltornázták 6000-re. A szokványos rutinok és az overscan dragonball-an kívül megemlíteném azt a zoomrotálót, mely nemcsak 512 színű, hanem még fullscreen is(!). Az egyes screen-ek között kis vektoros animációkat és persze nagy szemű hölgyeket láthatunk. A kétlemezes trackmo vége telé még benyomnak egy bazi nagy manga képet (fullscreen of course), mely itt az újságban is szerepel. Sajnos a tavalyi 'Place to Be' party-n eleresztett demon érződik a design hiánya, a hangsúly a code-on van, a la Built-In Obsolence. A Holocaust következő ST-s demoja még várhat egy kicsit magára,



mert a tiúk éppen a K.E.O.P.S. nevű játékon dolgoznak.

**High Fidelity Dreams / Aura**

Code & Design: *Aeon*

Szinte minden Atari gépen ritkaságszámba megy a musicalisk. Azért is megemlítendő a HIFI Dreams, mert négy ismeretlen amigós pata irta a 37 perc hasszúságú 8 tune-t: Jester, Tip, Mantronix és Firetox... A tökéletes Paula emuláció 60% CPU time-at emészt fel. ST-n csak 16 kHz, viszont DMA Soundchip-pel rendelkező gépek esetében már 50 kHz a lejátszási frekvencia, valamint MEGA ST-e-n a 16 MHz is felhasználásra kerül. A muzikák hangzásvilága főleg a szintiken alapul, a minőségre pedig semmi panasz. A töltögetés alatt Jean-Michel Jarre Waiting for Cousteau lemezének borítója bukkan fel interlaced formában. A design is kellemes, és zenehallgatás alatt akad olvasgatnivaló.



**Just Buggin' / Allen Cracking Force**

Code: *Jacky, Desire, Pooky & Abyss*

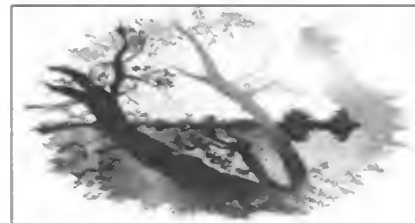
GFX: *Agent-T*

Muzax: *Tao*

A stuff '92 őszén ütötte fel a tejét házámban. Grafikailag és zeneileg is az átlag felett van, nem hiába trónolt egy ideig a COMA toplistájának csúcsán. Az ACF grafikus (Agent-T) azóta Amigán és Falconon kopatja az egerét: legutóbb pl. első lett a FB3 grafikai compoján. A demo menüje, mint azt már januárban említettem, egy mázskálós game. Na de milyen! Szívdarvány hátterek, overscan képernyők, egyszerűen csodálatos! Technikailag ugyan nem a legjobb, de a design mindenért kárpótol. Még néhány érdekesség: a Xenex által vendég szerepelt partban traktáléhségünket csillapíthatjuk, ez mellesleg egy komplett editor is tartalmaz. A Star Wars scrollert tartalmazó screent Chaos of Sanity követte el. Ennek eredetije az amigós Elisium-ban szerepelt, melyet szintén Chaos írt. Innen a Sanity ataris kapcsolata. Egyébként já néhány demojuk jelent már meg Falconra, és nincs olyan Ataris party, ahol az Amigós csapat ne lenne ott. Egy külön part a modem tulajoknak szól, és van hidden screen is. A reset-part igen színvona-

las, megállná a helyét ma is. Egészében egy nagyszerű, kellemes munkát tekinthetünk meg.

Mára elég is volt az öskori leletekből, végül egy kis triss scene news:



**Avena**

A Fried Bits III. harmadik helyezettjében, a Thing-ben történt közlés ellenére világos, hogy az Avena egy új Falcon demon dolgozik, melynek megjelenése össze várható. Előzőleg azt nyilatkozták, hogy nem csinálnak újat, de a Digital Chaos (akivel jelenleg kooperációban vannak) sem ténlenkedik.

**Digital Chaos**

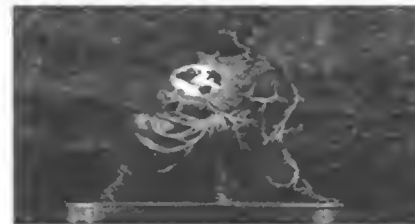
Egy aktív tag. Tat kivételével mindenki alszik. ő viszont folytatja az új DSP-n alapuló 3D rutinját, melyről előzetest a Maggie lemezújság 18. számának introjában láthattunk. Hát nem semmi! Tat-et a legújabb EKO stuff, a System inspirálta, melyet természetesen megpróbál túlszárnyalni.

**Dune**

Az utolsó ST/e demojukat, az Illusion-t épp most tejezték be. Egy Atari magazinban már tesztelték az anyagot, de a demo még nem igazán terjedt el Gallián kívül.

**EKO**

A Fried Bits III.-an második helyet elért demo olyan reakciókat keltett a részvevők körében, hogy pl. „Ki rakott 060-as proci-t a Falconomba?”. Egy musicalisk is kiadásra került az EKO kezei közül, mely 8 csatornás modulokat tartalmaz. Macdo zenéire nem lehet azt mondani, hogy unalmasak.



**Egyéb**

A nyáron megjelentek a Fried Bits tél-kész demói, és most a scene-en elég nagy a pangás. bár a harmadik Independent Music Demo (a FB3 nyertes ze-



# Atari Oldalak

nével) nemsokára kész lesz Falcandra a Lazer jóváltából. A nyáron Franciaországban rendezett 'Place to Be' party-ról sajnos még nincs sok Infánk. Pár egyéb hír:



Tronic at Effect nemsokára kiad egy új musicdisket ST/e-re. Egy új csapat, a Psychosis nemsokára megjelenteti az első munkáját Falcandra, mely egy hi-res képeket tartalmazó slideshow. A MUG UK még mindig készíti C64 stílusú demókat ST-re. Tronic éppen SID playert keres, amivel nyers C64 zenék lejátszhatóak lennének.

Scintillation / CGD ST

## Obsession vs Pinball Dreams

Mindenkit szeretettel üdvözlök a mai boxmeccsen (melyet most kivételesen nem a HBO támogat), ahol szeretném összehasonlítani eme két nagyszerű flipper. Hogy mi a célom ezzel? Semmiképpen sem akarom egyiket vagy másikat „leírní”, vagy neadjisten igazságot asztalni. Inkább felhívni kettejük nagyszerű mivoltára a figyelmet, itt potának helyett csak a vállak veregetése fog csattogni, és vér helyett is legfeljebb... Mielőtt azonban elmerülnék a drukkalás élvezetében, azt még megemlíteném, hogy bár ez a rövid írka igyekszik az objektivitás talaján maradni, azért mások feltételezésével ellentétben a „-s-” is egy ember (*Ezt megerősíthetem! – Lord Chaos*) – vagy legalábbis valami hasonló fajta (??? – s) – így hát ez az elemzés végső soron szubjektív, nem lenne szerencsés, ha ez valaki(k)ben felesleges indulatokat keltene.

Az aprópót igazán az adta, hogy eljutott kis hazánkba, szűkebben véve Chaos



bácsi winchesterére a Pinball Dreams nevezetű flipper, s mivel már sokat hallatt róla, ezenkívül tudatt a kettejük vélhető kapcsolatáról, na de azt se felejtjük el, milyen hatást fejtett is ki az Obsession rá, így azonnal a POWER kapcsoló után vette magát, majd a géppel való heveny és fennkált vitázásával a bootolásról elérte, hogy hamarosan az egeréhez kaphatott, amivel addig akciózott, amíg el nem indult a Dreams. Nemsokára engem is felzargatott álmomból (*Chaos bácsi éjszakai bagoly – s*), hogy ezt nézzem meg. Engedtem a csábításnak, így hamarosan az én szemem is ott golyóztak a képernyő előtt. Nosza, ragadjuk meg az alkalmat és kövessük az eseményeket, aztán szűrjünk le mindentéle magasztos és kevésbé magasztos tanulságot, „szálljunk be” mi is egy meccsre.

A Pinball Dreams-t elsőre megpillantva a színek dűssége lepott meg, hiszen az Obsession ST-e verziója Falcandra – persze érthető és cseppet sem bántó okok miatt – nem áraszt el színezőnne. Azt azért hozzá kell tennem, hogy a grafika maradt Amigás – ami 256-os színskálát feltételez – és a pályák színelnek összeválogatása egy kicsit egyhangú, itt az Obsession – szerintem – szebb. A modul alapú zenével nincs semmi bíbel, – szerintem – így helyes. mindkét cég jó zenészre bízta a kompozíciót.

Miután megpillantottam a támenőt, ahol F1-F4 billentyűkkel indíthatjuk kedvenc pályáinkat, megértettem villámgyorsan, honnan az UDS alapkonceptiója, bátran állíthatjuk, az Obsession teljes felépítése megegyezik a Dreams-szel, elődjének jól bevált koncepciójára építkezik. Ez azt is jelenti, hogy az UDS-ék játékát jellemzi az „utólag könnyebb akosabbnak lenni” gondolat a jó és rossz értelmében is, tehát bizonyos dolgok – itt pont a menüre gondolok (Ez az, csak keményen az igazsággal! – Lord Chaos) – szebben, látványosabban vannak kidolgozva az Obsession interaktív részei.

Ezek után bátran lenyomhatjuk gombolatban az F1-F4 gombok bármelyikét, és máris töltődik képzeletünkben a kívánt pálya. Egy apró figyelmesség a Dreamsben, az F gombok használatával indítjuk a játékat és határozzuk meg a játékosok számát. Társánál ellentétben „csak” a száraz billentyű jutott, érje be vele mindenki.

Ennyi akadályan átverekedve eljutottunk magához a „kincshez”, a játékhoz. Miután mindkettővel játszottam, bátran állítom, mindkettővel élvezet a flipper, jó a golyástechnika, a játék számtalan kiváló hangettektussal és mókásan „szaladgáló” feliratokkal igyekszik ezt az élvezet

et még teljesebbé tenni. Az aláfestő zenék jóra sikerültek, szerintem eléggé találóak, velük együtt igazán pompás szórakozást nyújtanak ezek a flipperek.

Na de az élet nem fenékiig tejtelt! Ez azt jelenti, hogy mivel mások keze munkáját dicsérik a játékok, így szinte kötelező a különbség itt is. Ez számomra az asztallökdösés témájában merül ki, amelyet az Obsession-ben kötelező használni, nos, a programozó szépen meg is oldotta. Számtalan „elűzni” igyekvő labdát vissza lehetett menteni, de máshol is nagyon pertektül lehet alkalmazni ezt a kiválóan kimunkált tulajdonságot a játéknak. Sajnos ez nem mondható el a Dreams-ről, nagyon ritkán lehet használni, nem lényeges a reakciója. Néhány csodába illő esetben sikerült visszahálászni a labdát, de gyakorlatilag lehetetlen használni az asztallökdösést. Az Obsession se maradjon ki sirámimból, ha egy icipicit gyorsabban reagálna az ütő a billentyűnyomásra, akkor kevesebb labda „csorgott” volna le idegtéptő pillanatokban.



Ez az apró böki sem csorbít azonban rajtuk, mindkettővel nagyon sok kellemes órát el lehet tölteni, persze mindenki találhat maga számára megfelelő agyszagatóan nehéz pályát is, melyek aztán okoz(hat)nak pár feszültebb pillanatot is.

A meccset ezennel befejezettnek nyilvánítom, mindenki hirdethet magának eredményt, én csak annyit tennék még hozzá, hogy Lord Chaos bá' ismét rekordokat döntöget, s én megint kemény versenynézek elébe. Remélem sikerült az Obsession után a Pinball Dreams-re is felhívni a figyelmeteket.

Mélyszéges üdvözlétem minden kedves Olvasónak!



# AMOS THE CREATOR

## EXTENSION VS EXTENSION

Már karábban ígértünk egy összehasonlítást az extensionnak azonos feladatot megvalósító utasításai között, lám meg született az első:

Egy készülő programnál már előre láthatóak azok a részek, amelyek sebessége meghatározó lesz a program minősége szempontjából. Ilyenkor nemcsak az algoritmus optimalizálása nyújt sebességnövekedést, hanem egy ilyen magas szintű programnyelvben, maguk az utasítások mögött álló programkódnak a teljesítése is. Erre a legegyszerűbb mód, ha a lassú utasítást lecseréljük egy ugyanazt a feladatot megvalósító, ám valamely extension részét képező utasításra, ami persze gyorsabb az eredeténél. Főleg játékoknál tontos, hogy a vblank által kötött időn belül minél több feladatot tudjunk ellátni.

Sok esetben a sebesség növelése kompromisszumokkal jár együtt. Tehát gondosan vizsgáljuk meg, hogy a programban milyen váltóztatásra van szükség egy másik megoldás beiktatásakor. Például a Turbo és az Amcaf extension grafikai utasításai gyorsabbak ugyan az eredeti Amas parancsoknál, ám a Gr Writing beállításait figyelmen kívül hagyjuk.

A táblázat tartalmazza az egyenértékű feladat leírásokat, és azok végrehajtási idejét az eredeti Amas-hoz viszonyítva.

Az eredményekből látható, hogy más és más eredményt kaphatunk fast rammal és nélküle is. Az F Circle használata meglehetősen karlózott, hiszen kárt csak Lawres, ill. Hires Laced képernyőkön produkál. Hasonló a helyzet az

AMCAF Bcircle utasításával is, de itt ráadásul nem határozható meg a rajzolás színe, csak az érintett bitképek.

A grafikához tartoznak a block és ican kezelő utasítások. A tö gondat itt a képelemek elhelyezésének sebessége jelenti. A Turba F Paste Ican utasítása csak 16-tal asztható x paraméterrel dolgozik. Sok esetben persze ez is elég. Pl. shoot 'em up játékok képernyőjének telepítéséhez.

Az Amcaf extension tartalmazza a matematikai függvények kiváltását. Itt előnyként jelentkezik, hogy nincs szükség a matak library-kre. A Qsin és Qcas, az Amos megtelelőnél jelentősen gyorsabb, viszont nem azonos módon működik. Programunk, ha mindenképpen rádióban vagy szögben kell működjen, akkor kanverzióra van szükség, ami máris rant az eredményen. A Qrnd és Qsqr nem lesz gyorsabb, pedig ezek azonosan működnek.

Az adatok nyilvánvalóan eltérnek lehetnek más gépeken, de gondolat ébresztőnek talán megteszi. A helyszűke miatt a további teszteket majd a lemez mellékleten tesszük közzé.

### Hírek

Az Amas szülőatyjától, valamint a kiadó Eurapress software-től semmilyen vonatkozású hírt nem kaptunk. Ez nyilvánvalóan azt jelenti, hogy a karábbi ígéretektől eltérően nem folytatják a fejlesztést. Persze az is ismert, hogy legutóbbi közös munkájuk – a PC-s Click & Play – nem hozta számukra a várt sikert.

A másik ak szerintem az Amas mellett megjelenő számos magas szintű, új programnyelv megjelenése. Elsősorban a Blitz Basic 2-re gondolok, amivel terve-

ink szerint bővebben foglalkozunk majd a közeljövőben.

Visszatérve az Amas újdonságokra, érkezett egy magát extensionnak reklámozó kereskedelmi torgalomba is került bővítés, ami az IntOs extension nevet kapta. Valójában egy Amiga library-ről van szó, amit a csomaghoz mellékelt eljárások kezelnek. Segítségével az Intuition lehetőségeit használhatjuk ki. A belső IntOs eljárások használata meglehetősen körülményes, bonyolult és labilis. Amint sikerül valami értelmeset összehazni vele, visszatérünk rá.

Végére hagytam a jó hírt, miszerint elkészült az első igazi AGA és Intuition extension. Amint bővebbet tudunk róla, ezen az oldalon alvashatjátok.

Rovatunkat olvasva többen érdeklődnek a 3D és a texture mapped Doom grafikával kapcsolatban. Tudnunk kell, hogy ha kamaly 3D grafika programozással akartak foglalkozni, akkor nem érdemes az Amas-szal bibelődniük. Merüljete el a matematikában és az assembly programozás rejtelseiben. Az Amas 3D, amiről itt a Guruban is alvashattatok, nem alkalmas kamaly 3D-s játékok készítésére, főleg nem egy A500-on. Az Amos 3D-ben elkészíthető tárgyak csak rendkívül egyszerűek lehetnek. A másik gond a 3D-vel az, hogy az Object Modeller nem hajlandó WB1.3 telett működni. A Doom-ot pedig most azonnal felejtsetek el az Amas-szal összehazni. Az Amas karlótain belül maradván azért nagyon jó 2D-s játékokat készíthetsz, amire már számos példát is láthattatok.

Kéréseiteket, kérdéseiteket továbbra is várva maradtunk a HAC!

Lózi & Angler

Amos	Turbo	NoFastmem	Fastmem	AMCAF	NoFastmem	Fastmem
Cls	100% Blit Clear -1	55%	58%			
Gr Locate x.y	100% R Move Abs(Xgr-x),...	295%	287%			
Gr Locate Xgr+dx,Ygr+dy	100% R Move dx,dy	62%	62%			
Draw Xgr,Ygr to Xgr+dx,Ygr+dy	100% R Draw dx,dy	83%	93%	Turbo Draw Xgr,Ygr to Xgr+dx,Ygr+dy,c	85%	60%
Draw to x,y	100% F Draw x,y	85%	90%	Turbo Draw Xgr,Ygr to x,y,c	97%	95%
Plot x,y	100% F Plot x,y	70%	42%	Turbo Plot x,y,c	65%	41%
Point (x,y)	100% F Point (x,y)	50%	50%	Turbo Point(x,y)	50%	50%
Circle x,y,r	100% F Circle x,y,r,c	18%	13%			
Paste Icon x,y,i	100% F Paste Icon x,y,i	68%	61%			
Sin (d), Cos (d)	100%			Qsin (d,m), Cos (d,m)	45%	28%
Scroll n	100% Blit Left s,x1,x2 To	56%	61%			



# MINIMORPH

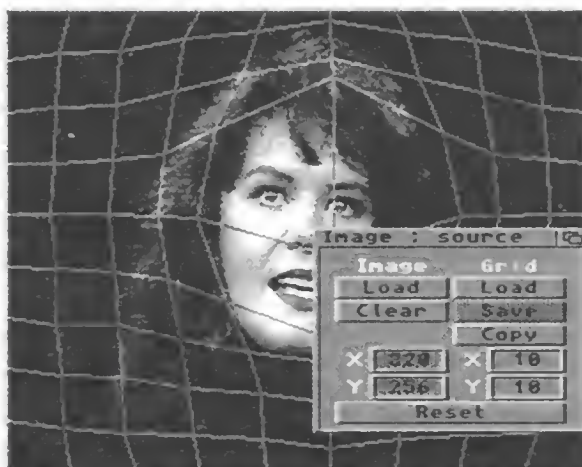
Úgy látszik maiban csak képfel-dalgazó és alakító programok akadnak a kezem ügyébe. Ebben a hónapban egy nagyon egyszerű kis programról lesz szó, ami egyszerűsége ellenére sokak számára új élményt nyújthat.

A Marph programoknak nagy hagyománya van Amigán, hiszen rengeteg hasonló program jelent meg már. Az alapvető feladat az, hogy egy tetszőleges képet több tázisban átalakítsunk egy másik képpé, vagy pedig a képen torzításokat hajtsunk végre.

Nas, a MiniMarph mindkét feladatra alkalmas, bár azért találkoztunk bizonyos korlátozásokkal a programban, mely nem is csoda, hiszen egy igen rövid kis alkotással van dolgunk. A miálalunk tesztelt verzió a treeware kategóriába tartozott, így egy-két funkció le volt tiltva, azonban ez nem akadályozott meg minket a tesztben.

Induláskor egy területet kapunk, mely az alaprácsozatot tartalmazza. Az F1-F4 billentyűk lenyomásával jönnek elő a beállító menük (a Space lenyomásával válthatunk a kezdő és a végkép között):

F1: A képek és a beállított rácsozat betöltésén kívül (sajnos a saját magunk által tervezett rácst nem lehet kimenteni a treeware verzióban) csak a rács finomságát határozhatjuk itt meg az X Y pontok után. Ha manuálisan szeretnénk új vonalakat létrehozni, akkor a kép szélére kell kattintanunk.



ban pont az ellenkezője fog történni. A tarítás mértékét a kis csúszka tálméterrel lehet beállítani. Ha csak Move módban vagyunk, akkor az egyes pontokat is tudjuk mozgatni, így teljesen átalakíthatjuk a végleges kép kinézetét. Lehetőségünk van arra is, hogy megnézzük, hogy hova tognak esni a rácspontok a mazgatás után is, elég ha csak a Show Moves pontra kattintunk.



## 1.1

F3: Itt már az egyes tázisok elkészítésével kell csak foglalkoznunk. Beállíthatjuk a kívánt tázisok számát, azt hogy melyik fázist szeretnénk lerendelni. Ha szükségünk van rá, akkor képkockánként kimenthetjük a változásokat. Itt is találunk egy Mode állítógombot, melynél a Warp/Morph közül választhatunk. Az egyik átalakítja az egyik képet a másikba, míg a másik csak a rácspontok szerinti tarításokat végzi el. Kissé szegényes a program színválasztéka, ugyanis maximum 256 színű szürkiskálás képeket tud kezelni. A Gora kattintva máris láthatjuk a kész képeket.

F4: Itt már csak néhány pont található, melynek inkább csak a rendszer beállításában van szerepe.

Nem vált egy nagy szám a program, azonban úgy gandalom nem is ez vált az alkotók célja. Arra pedig tükéletesen megfelel a MiniMarph, hogy mindenki otthon (akár egy kapas A500-on is) kipróbálhassa a Marph-alás örömeit. Sajnos a freeware verzió nagyon sokszor letagylt remélem, hogy ez nem lesz jellemző a teljes programra.

Bear™



# Amiga GenLock

Senki sem vitatja, hogy amatőr és teli prati videos alkalmazásokban világszerte komoly szerepet kap az Amiga. Egyrészt persze a Video Toaster testesíti meg az Amiga videotechnikát, ám ez nem az amatőrök asztalán tejszik. Valamennyi Amiga rendelkezik azonban néhány olyan lehetőséggel, amelyet mindenki kiaknázhathat. Az első mindjárt az, hogy a gép képes mind sávszélességben, mind képtrekvenciában, a TV és videotechnikában alkalmazattal azonos videojelet szolgáltatni. Magyarul PAL vagy NTSC üzemmódban dolgozik. Ez minden ki-egészítő nélkül lehetővé teszi a videojel rögzítését, illetve sugárzását. Remélem mindenki telismeri, ha egy kábeltvé adás képűsége a Scala-val készűl.

Számos ak miatt szükségűnk lehet több videojel összekeverésére is. A tő gandat itt az egy képet alkotó videojelek periódusának eltérése, és időbeni hullámzásó jelenti. Az első Amigától kezdve képes a hardver arra, hogy videojelet kívűlről szinkronizálják egy olyan készülékkel, amely a PC-hez kapható hasonló készülékek árának csak töredéke. A berendezést, ami több videojel szinkronizálását elvég-



zi, Genlock-nak nevezik. A videotechnikában a genlock, a talyamatat takará togalmat jelenti, míg nálunk az elektronikus berendezést.

Maga a talyamat kb. így néz ki: az Amiga RGB jele composít jelté alakul, hazzászinkronizálódik a genlock composít videojéhez, az Amiga képeről eltűnik a háttérszínű rész, majd összeadódik a két kép tartalma. Az Amiga háttérszine átlátszó lesz, a többi rész pedig leteedi a composít videobemenet képét. Végűl pedig a két kép egyűttese a composít kimenetre tódul. A kimenet minősége erősen tűgg a video cucc szinkronjelének minőségétől.



Az ECS chip set-től kezdve három új genlock lehetőséget is beépítettek az Amigák belsőjébe.

- nem a háttérszín, hanem valamely más szín átlátszó;
- valamelyik bittérkép átlátszó;



A technikát amatőr szinten elsősorban video teliratázáshoz használhatjuk, míg pl. az egyre szaporodó kábeltvé műsorkészítőknek elengedhetetlen kelléke. Az Amigához csatlakoztatható készülékek egész sora létezik, az egyszerűtől, egészen a több bemenetes kép és hang keverőpultakig, melyek saját effekteket is ismernek.

## RocGen 300C

A Roctec cég nem éppen triss terméke, amely a legalacsonyabb árkategóriába tartozik. Két videojel keverésére alkalmas, amelyből egyik az Amigáé. A 23 pólusú video csatlakozóra van szüksége, így monitorral egyűtt nem használhatjuk. A készülék három üzemmódban működik, amit egy kapcsolóval választhatunk meg.

## 1. Overlay

A tettebb leirtaknak megtelető üzemmód. Az Amiga képe elől a háttérszín eltűnik, helyén a videobemenet látszik át. A szabályzóval beállíthatjuk az Amiga képenek intenzitását. A teljes takarástól, az állátszóságont, az eltűnésig. Használható teliratázáshoz, sportközvetítés eredménykijelzéséhez stb.

## 2. Fade

Az Amiga háttérszine nincs eltűntetve. A szabályzóval a két kép között fade-elhetűnk (áttűnés). A látható képmezőn kívűli tartomány, vagyis a keret teljesen átlátszó. Itt van szerepe az Amiga overscan screen-eknek. Ha video overscan mére-

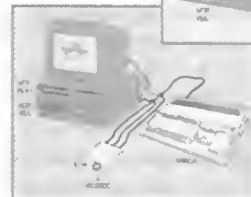
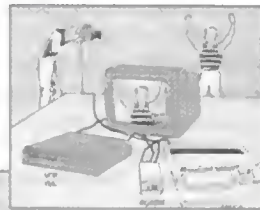
tű képmeyőt használunk, akkor a genlock kimeneten nem togunk látni keretet az Amiga képe körül. Olyankor használható, amikor a kimeneten egy ideig az Amiga képét kívánjuk látni, utána takazatosan eltűntetve a videobemenet. Vagy tordítva.

## 3. Amiga

Ilyenkor csak az Amiga képét látjuk a kimeneten.

A genlock-kal keverhetűnk két számítógép képét is, de nézhetűnk a TV-t a Warkbench háttérében. Kűlső tápegység is csatlakoztatható ha gépűnk tápja már tűlterhelt.

A RocGen 300C-hez mellékelnek egy felíratzó programot is, amivel megoldhatók a telírat-készítési gandat, ha éppen nincs valamilyen multimedia program kéznél, mint a



Scala, Media-point stb.

A készülék alacsony árával elérhető azok

sámára is, akik csak házi habby célakra akarnak egy telíratózó rendszert Amigájukból, hogy alcsón, egyszerűen és viszonylag já minőségben telíratozhassák házi mozijukat.

Lázi





## Envelope

Jaj, tölébredtem, pedig milyen szépet álmodtam. Tolán most már neki kéne állni a cikk megírásához, hát akkor lássuk azokat az Envelope-okat. Aki használt már Real 3D-t annak nem ismeretlen a fent olvasható togalom. LightWave-nél minden változtatható tulajdonságot ezeken keresztül állíthatunk be. Először az object menüben (Layout) találkozhatunk vele a Metamorph Level után. Ha itt egy számot adunk meg a nyílak segítségével, akkor az az egész animáció során érvényes lesz. Ha a mögötte lévő E jelzésű gadget-re kattintunk, akkor egy szép kis requester lepi el a képernyőt, mely teljesen megegyezik az Object Dissolve és a Polygon Size envelope kérdőjével. Mindenekelőtt nem árt pár szót az említett funkciókra vesztegetni: A Metamorph Level értelemszerűen a meta morfózis szintjét állítja, de ha a Morph Surface nincs bekapcsolva, akkor a területi tulajdonságok megmaradnak, csak az alak változik. Egy megkötés van, azonos számú pontból kell állnia a két tárgynak, de lehetőleg már az objectek tervezésénél ügyeljünk az azonosságra. Az Object Dissolve a tárgy elhalványodását szabályozza. Ha nulláról egy tázis alatt váltunk százra, akkor a tárgy hirtelen jelenik meg. Erre akkor van szükség, ha egy object például csak a századik tázistól szerepel. Az első 99 kockára láthatatlanná kell tenni. (Az Imagine-nel szemben a LW-ben mindig a nulladik tázisban lépnek színre a szereplők.) A Polygon Size az alkotó felületek méretét határozza meg. A változás tengelye mindegyik terület saját középpontja. Tehát a tárgy mérete nem változik, csak rések keletkeznek rajta. (A Morph Level-hez hasonlóan 100 teletti értéket is megadhatunk.)

Most érkezünk el eredeti témánkhöz, de már tovább is megyünk, mert az Envelope és a Motion Graph ablak nagyon hasonlít egymáshoz, ezért jobb együtt tárgyalni. Aki látta már mindkettőt, az tapasztolhatta, hogy két lényegi különbség található: Alul hiányzik a Remove gadget, mert az a tárgy törlését jelentené, viszont van egy másik, amely előtt Current Channel olvasható. Itt választhatjuk ki, hogy melyik tulajdonságot akarjuk megváltoztatni. A pozíció, az irány és a méret változtatható, míg a Velocity csak visszajelzésre szolgál. Ezen tudnivalók a Load és Save funkciókhoz kellettek, ugyanis egy Motion is betölthető Envelope-ként (és fordítva), de csak az X Position vihető át és csak ide tölthető az Envelope. A Clear töröl minden eddigi beállítást. (A nulladik kockát is!)

**Align to Path:** Ha ez aktív, akkor nem csak mozgásával, hanem irányával is követi az utat a tárgy.

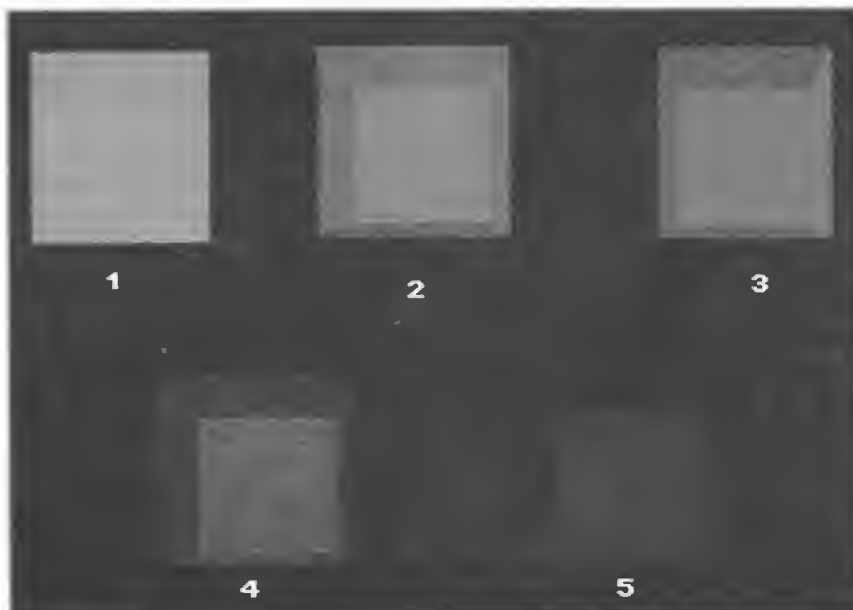
**Look-Ahead:** Az egész animációra érvényes érték, mellyel minden egyes kulcskocka hatása kiterjeszthető. Csak az Align to Path-tal együtt használható. A szám polaritása a hatás irányát befolyásolja. Envelope-nál Frame Offset a megfelelője.

**End Behavior:** Ha az animációnk hosszabb mint a megszerkesztett motion, akkor a szereplő további teendőit ezzel a kapcsolóval határozhatjuk meg.

**Reset:** Visszaáll az eredeti állapotba.

**Stop:** Az utolsó kulcspozícióban marad az anim végéig. Ez zavaró lehet abban az esetben, amikor a mozgás végeztével a szereplőnek le kéne lépnie a színről. Ilyenkor is a Dissolve Envelope segíthet.

**Repeat:** Az anim végéig ismétli a mozgást. Egy tíz fázisból álló motionnal a tizenegyedik frame megegyezik az elsővel. (Nem a nulladikkal!)





**Create Key:** Numerikus kulcs-megadás. A kulcsok nem a kiválasztott paraméterhez kapcsolódnak, hanem a tárgyhoz. Az előjelet nem veszi figyelembe a program, abszolút értékekkel dolgozik. Az animáció tényleges hossza nem számít, harminc tázisú animnál is megadhatunk keyframe-et a negyvenkettedik kockába.

**Delete Key:** Numerikus kulcs-törlés. Na comment.

**Shift Key:** A Low Frame és a High Frame közé eső kulcsokat találhatjuk el néhány kockával (Shift Frames By), vagy a hazzá tartozó értékeket növelhetjük, ill. csökkenthetjük (Shift Values By).

**Scala Key:** Hasonló mint az előző, de ez nem eltérés, hanem nyújtás. A beírt számok szorzótényezőként viselkednek. A Scene menüben is találkozhatunk hasonlókkal, de azok az összes objectre vonatkoznak, és csak a frame-ek értékét változtathatjuk meg.

**Mouse Function:** A Create és a Delete megegyezik az előbb tárgyalt Key taldalékú változatával, azzal a különbséggel, hogy itt nem kell bajlódni a számokkal és a helye is számít, mert a prog azonnal hozzárendel egy értéket a kiválasztott kockához. A Drag-gal lehet változtatni a kulcsokhoz tartozó értékeket. (Én időnként eltelejték visszakapcsolni a Delete-ről, és sajnos itt nincs undo...) A Scrollal görgethetjük az időtengely mentén a gratikont. Az ALT lenyomása ugyanezt eredményezi.

**Current Channel:** Ezt már a bevezetőben említettem, mégis érdemes itt egy kicsit megállni. Sok magyarázó nem maradt, de tartsd meg a kapcsolatot „csatornáknál” meg kell említeni, hogy két kulcs közötti elferdülés nincs limitálva 180° illetve 360°-ra. (Imagine-ben ez gondot szokott okozni.) Kameráknál és tényfarrásaknál a Size nem választható.

**Plot Frame Limits:** A gratikonan látható időintervallum állítására szolgál.

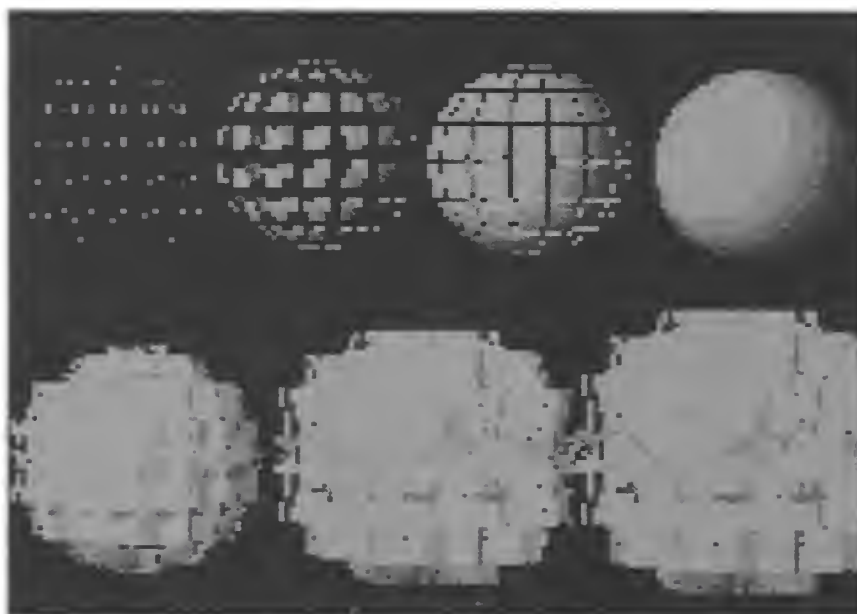
**Automatic Limits:** Az anim hosszától függetlenül a megszerkesztett gratikon egésze láthatóvá válik, és kitölti az egész ablakot.

**Spline Control:** Mindhárom számot -1.0 és 1.0 között változtathatjuk.

**Tension:** Ez a szám jelzi, hogy az adott kulcspont milyen erővel hasson a környezetére. Pozitív számnál kulcskocka környékén (<-időben) lecsökken a változás mértéke, mint amikor egy autó lassít a kanyar előtt, majd kigyorsít. Negatív érték esetén pedig a kulcs közelében gyorsabb a mozgás.

**Continuity:** Az előzőhöz hasonlóan „láthatóvá” tehetünk egy töréspontot. Minél nagyobb ez az érték, annál nagyobb lesz a zökkenés az animációnkban.

**Bias:** Az ideális ívtől való eltérést szabályozza. Ha ez nulla, akkor a gör-



bület közepe pontosan a kulcsra esik. Ennél kisebb érték balra (hátra), nagyobb jobbra (előre) tolja a görbületet.

Ha az alul lévő linear kapcsolót aktivizáljuk, akkor abba a pozícióba egyenes mentén érkezik a tárgy, a tényleges hármas értéket figyelmen kívül hagyja a program.

A surface-ekkel ellentétben az Envelope és Motion beállítások a Scene-nél együtt tárolódnak, nem kell felesleges mentésekkel csökkenteni a vinyó szabad kapacitását.

Az itt készített utak később felhasználhatóak a Modeler-ben is a Path Extrude-nál.

A görbék mentén történő mozgás a sok előnye mellett hátrányokkal is jár. Ha zárt útnak, azaz egy körnek akarjuk végigkölteni az objectünket, akkor ez az út nem járható. A

LightWave erre is kínál megoldásokat, ez már nem tartozik bele az envelope témakörébe.

Hát úgy látom a végére érteztünk (a napnak) az envelope-oknak. Ezt a témát azért vált tantas kivesézni, mert sokan csak ránéztek a megjelenő requesterekre és máris elment a kedvük az egésztől. Mindenesetre a jövő hónapban megpróbálunk a kezdőknek egy kis példagyakorlattal segíteni, hogy könnyebben megtanulják az alapokat. Ha valamilyen kérdésed van, nyugodtan írd meg a szerkesztőség címére.

Ha már a Lightwave-nél tartunk, akkor meg kell említenem, hogy már van belőle PC-s verzió is, de mikor animációt akarunk menteni akkor kiírja, hogy ez az opció csak Amiga platformon működik. Bár mondjuk meglehet azt csinálni, hogy a frame-eket külön leszámolni és utána FLI-be összefűzni. Csak hát mégis kényelmesebb egyből animba menteni, nem is beszélve az operációs rendszerről, és az ADpra, Im ageFX, FiberFactory, Sparcs, Vortex, stb. programok hiányáról.

Na, megyek vissza álmodozni Bill Gates-ről és népéről, addig ti gyakoroljátok a tánt leírtakat, mert egy hónap múlva (remélhetőleg) megint meglavagoljuk a „tény hullámaikat”.

By GABRIEL and FRANKIE



# CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

A CD-ROM sorozatban megjelent cikkekben eddig már sok mindenről írtunk, azonban egy fontosnak számító témakör, még pedig az, hogy milyen CD-ROM filesystem-et használjunk még alig került szóba. Pedig nem teljesen érdektelen a témakör...

Mint a sorozatból már karábban kiderült, nem csak egyetlen CD-ROM tartalom van, hanem jó néhány és nem hátrányos ha a filesystem támogatja azokat.

Persze, ha valaki csak egy-két PC-hez készült CD-ROM-hoz tér hozzá, akkor az egész kérdés szinte teljesen érdektelen, mivel az 8+3 (ISO 9660 Level 1) kötelező gyakorlat a CD-k világában. És mivel Amigáról van szó a file-systemnek támogatnia kell a Level 2-es (max. 31 karakteres) neveket is.

Az második szempont a High-Sierra kompatibilitás. Ez gyakorlatilag a meglel a PC-s filesystem-nek: 8+3 nevek, karlatozott alkönyvtár struktúra. Ez leginkább csak megemlítésre kerül, mert szintén „kötelező” gyakorlatnak számít...

Sakkal érdekesebb a MachFS tartalom támogatásának kérdése. E tartalom gyakorlatilag a Mac hard disk tartalom CD-re írásával keletkezik. Ennek megteelően találhatók tark-ok is a CD-n. Nem számít hátránynak, ha megadható, hogy milyen kiterjesztésű file-névvé konvertálja automatikusan a rendszer. A leggyakrabban Mac tartalmú CD-hez valamely magazin mellékleteként lehet hozzájutni, vagy valamely Mac program megvásárlásával. Pl. a CD-ROM Today esetén ún. dual tartalmú disket kapunk, azaz vagy egy PC-s, és vagy egy Mac HFS tartalmú része. Ilyenkor a filesystem-nek lehetőséget kell biztosítania, hogy a két rész közül kiválaszthassuk, hogy melyik érdekes a számunkra. Ez történhet a Prets editorral, külön segédprogrammal vagy valamely billentyű lenyomásával. És meg egy megjegyzés: Mac-en a PICT képtartalom és a QuickTime animációs tartalom számít a legelterjedtebbnek, melyeket Amigán nem túl könnyű felhasználni, bár nem teljesen lehetetlen.

A következő opcionális versenyszám RRIP, azaz a RockRidge interchange protocol. Ez leginkább a Windows NT/95 hosszú file-neveinek kezelési megoldásához hasonlít (már mint ahogy FAT-es partíciók kezelik). 8+3 karakterre különbözik minden file-név, de azok a filesystemek, melyek támogatják a RockRidge tartalmot, extensioan blokkok beolvasásával visszaállíthatják a teljes file-neveket. E tartalmot mastrandban leginkább már

nem használják, de számos, főleg UNIX-hoz készült CD-nek ilyen a tartalmata.

Nem teljesen tartozik a témakörhöz, de lelkes Amigásokat azért meglepéssel tölthet el, hogy végre PC-s is lehetőség van „normális” CD-ROM-akat kezelni, mivel a Win NT/95 támogatja CD-ken is a hosszú file-neveket. Így az olyan, Amine-t is terjesztett utility-re a későbbiekben nincs szükség, mely lehetővé teszi tetszőleges file lemásaitását egy Amigás file szerkezetet tartalmazó CD-ROM-ról. (E gondolatot leginkább a Neil Balharrie által írt cdr 1.1-re kell gondolni.)

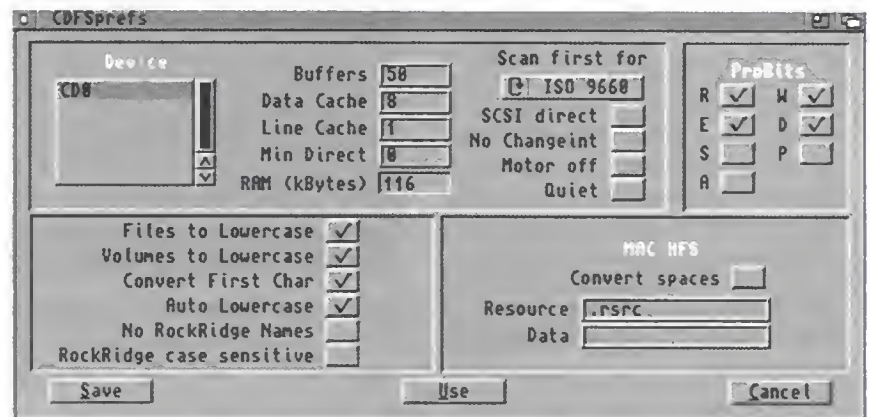
Végül meg egy érdekes kérdés a filesystemekkel kapcsolatban a kis- és nagybetűk kezelésének kérdése. Megkülönböztetik-e – eltérőnek mutatja, de valójában azanasak hasonlóan az Amiga filesystem-éhez. Lehetőség van-e állítani, hogy a PC CD-ROM-akon található neveket, hogy kanvertálja – végig kisbetű, hogy kezdőbetű stb.

tek is állíthatók, megkönnyíti a CD-ről átmásolt file-ok kezelését, mert a későbbiekben nem kell azaz foglalkozni, hogy a file-ok törlés ellen védettek.

Az Amine-tről is letölthető demo változat nemcsak időbeli, hanem egyéb karlatozásokat is tartalmaz, pl. csak az atapl.device-szal hajlandó működni. Nem lehet scsl.device-an keresztül SCSI-2-es CD-ROM drive-akat kezelni, vagy ISO file-t mauntalni. Ez utóbbira a karábban már ismertetett ISOCOD program használatkar lehet szükség, ha valaki tesztelni szeretné azelkészült ISO file-t.

A Mac HFS lemezek kezelésének megaldása szerintem kissé nehézkes, a CDPrets programmal lehet átváltani, más filesystem-ekben jobb megoldások is találhatók.

Egyetlen működési „rendellenesség” találtunk a tesztelés során: egyes PC-s CD író programokkal lehetőség van



Jelenleg talán a leggyakrabban alkalmazott filesystem-nek a CacheFileSystem számít, már csak azért is mert a legutóbbi változatában **ldex** néven terjesztett csomagban található a valószínűleg leginkább használt atapi.device legújabb változata is. Mivel erről a filesystem-ről már jelent meg ismertetés a GURU 95/7-es számában, csak az újabb változatok néhány eltérését említenék meg.

A leglényegesebb változás, hogy az legújabb változatokban a mount file-ak szerkesztése helyett (ill. mellett) lehetőség van a filesystem több jellemzőinek grátikus területen keresztül történő beállítására is. Erre szolgál a CDPrefs program, mely installáláskor a SYS:Prets alkönyvtárba kerül. Ennek a segítségével állítható a leg-több jellemző, most nem sorolom tel az összesét, remélhetőleg jól olvashatók a mellékelt képen. Az, hogy a protection bi-

hidden attribútumú file-ak felírására is, melyet a PC-n az ms-cdex valóban rejtett file-ként mutat, ezzel a file-lal váltak ki-sebb gándjai a CacheFileSystem-nek: annyira elrejtette, hogy nem is látszódott, pedig Amigán nincs „igazi” rejtett file. (Előjáróban a többi filesystem-ről csak annyit, hogy ezzel att is akadtak problémák...) E három megjegyzés ellenére a filesystem nagyon jól használható.

Következő alkalommal tolytatjuk a filesystem-ek ismertetését és értékelését. Van még néhány: AmiCDFS, AmiCDROM, AmigaCD, Asimware, BabelCDROM, Xetec CDx. Bár ezek nem mindegyike fog bekerülni a sorozatba, de azért igyekeznék minél teljesebb képet nyújtani.

[JOCO]



# NOVOTRADE 2C Kft.



## Master System kazetták

Ace of Ace  
Back to the Future  
Basketball Nightmare  
Chuck Rock  
Desert Speedtrap  
Jungle Book

## Game Gear kazetták

Alien 3  
Desert Strike  
Ecco the Dolphin  
Jungle Book  
Robocop vs Terminator

## Mega CD lemezek

Tomcat Alley  
Double Switch  
FIFA International Soccer  
Ecco the Dolphin  
Prince of Persia  
Thunderhawk  
BC Racers  
Rebel Assault

## Mega Drive kazetták

NBA Live '95  
Stargate  
Generations Lost  
Ecco 2  
Jimmy White's Snooker  
Jungle Book  
Lion King  
Pitfall  
Syndicate

# SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

## Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!



## 64 bites videójáték!

### ATARI JAGUAR JÁTEKKAZETTÁK

Alien vs Predator  
Bruno Sports Football  
Wolfslayer 3D  
DOOM  
Evolution Dino Dudes  
Tempest 2000  
Raiden  
Nevor McFur in the Crescent Galaxy  
Club Drive  
Dragon  
Kasumi Ninja  
Iron Soldier  
Bubsy  
Checkered Flag  
Zool 2  
9.990 Ft

### ATARI Jaguar Videójáték

64 bites videó chip  
64 bites színek  
CD minőségű 6 bites hang  
kontroll pad  
játék (Cybermorph)  
49.990 Ft



ATARI Jaguar kontroll pad  
4.500 Ft

# ATARI

ATARI 286 Monitor 14" 1660  
9.990 Ft  
Monochrome monitor 12" 1400  
9.990 Ft  
STB 4.1250 drive ST-162  
23.990 Ft

Állunk az ÁFA-t tartalmazóan!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u. 35.  
Tel: 140-2954



# TO OR NOT TO Be?

Most azonban nem Shakespeare Hamletje fog következni, mint a képekből már nyilván kiderült, hacsak nem valamilyen modem telfogású cyber Hamletről lenne szó. Más években ilyenkor karácsony táján a legújabb Amiga modellek bemutatása számított a fő újdonságnak (vegyük akár az A1200-est, vagy a CD<sup>32</sup>-t, melyek mind a kolni kiállításra jelentek meg). Most azonban kissé más a helyzet és a számítógépes világ egyik érdekes újdonságának bejelentése (nem a Windows 95 dákó-román nyelvű verziójára gondolok) kíváncsok ide, mely talán ismét „erős bátyja” lesz a „nem PC” aldalon...

A Be, Inc-et 1990-ben alapította Jean-Louis Gassée, aki korábban az Apple termék részlegének volt az elnöke, hogy torradalmi megközelítéssel „megtörje a határokat”. A Be termékcsalád első tagját, a BeBox<sup>™</sup>-ot 1995. október 3-án jelentették be. Ez a rendszer – a erőteljes hardware-ével, a hardazható objektum arientalit operációs rendszerével, továbbá a hang, a video és a kommunikációs képességek sokaságával – kiegyensúlyozott, hogy számottevő alternatívát jelentsen a következő generációs alkalmazások számára. Ez az első valódi valós idejű rendszer, mely több processzoros, preemptív multitaskingot, gyors I/O és egyéb bővítési opciókat kínál.

Mi van a fantasztikus lehetőségek mögött? Egy még fantasztikusabb hardware. A hat rétegű nyomtatott áramkört lapon helyezkedik el az alkatrészek többsége, köztük a gép felkénékítő két PowerPC 603-as processzor, melyek órajele 66 MHz. E processzorok 8 kB adat és 8 kB utasítás cache-t tartalmaznak a lebegőpontos és a memória management egység mellett. A memória is terjedelmes lehet, mely a valódi

multimédia alkalmazások esetén szükséges is. Az MPC105 típusú chip gondoskodik a 4 pár 72 lábú SIMM kezeleséről. A toglatatok párban tölthetők tel, hogy a busz szélesség 64 bit legyen. Max. 32 MB-os modulok alkalmazhatók, így a teljes kiegészítés esetén 256 MB RAM lehet a gépben. Más információk szerint 128 MB-as SIMM-ek is alkalmazhatók, mindenesetre 60 ns vagy gyorsabb modulok kellene. A paritás bitek jelenleg érdektelenek, de később esetleg opcióként kezelni fogja a hardware.

A gép rendelkezik Flash ROM-mal is, melynek mérete 128 kB. Az első része írásvédett és tartalmazza a update-hez, ill. hiba esetén a ROM tartalmának floppy-ról történő visszatöltéséhez szükséges kódot.

A gépben található PCI buszon három PCI busz master bővítő sáv, az SCSI vezérlő, a korábban már említett MPC105 és a PCI-ta-ISA hid csatlakozik. A PCI bővítő helyekre teljes méretű kártyák is elhelyezhetők. A PCI busz órajele 33 MHz.

Az Intel által gyártott 82378-as típusjelű áramkör teremti meg a kapcsolatot a PCI és az ISA buszok között. Ez utóbbi 5 16 bites ISA kártya fogadására képes. Azonban csak olyan kártyák alkalmazhatók, melyek rendelkeznek a Be operációs rendszeréhez írt meghajtó programmal. Az ISA buszra csatlakozik a legtöbb Be hardware elem: a billentyűzet, mely szabványos PC-s billentyűzet 5 pólusú DIN csatlakozóval. Az egér csatlakozó, mely PS/2 típusú (6 pólusú mini DIN) az I/O Card-on található. A géphez gyárilag nem adnak billentyűzetet és egeret, hogy mindenki szabadon választhasson az általa kedvelt típusokból...

A gépben 3 1/2"-es floppy található, mely 720 kB, ill. 1.44 MB MFM tartományú lemezeket kezel.

Összesen négy 9 pólusú csatlakozóval ellátott soros port van kiépítve a gépben. Az első két soros port a COM1 és COM2-nek megfelelő címen helyezkedik el és ISA/PREP megfelelő, míg a másik kettő nem szabványos, a MIDI-nek megfelelő órajellel működik, de lehetőség van a szabványos bitesbességek használatára is. A párhuzamos port kétirányú, és szabványos 25 pólusú csatlakozóval rendelkezik. Lehetőség van DMA-t és megszakítást használni a párhuzamos porttal kapcsolatban is.

A MIDI portok teljesen szabványosok: a kimenetek meghajtó képessége és a bemenetenként levő opto csatoló is előírás szerinti, így nincs

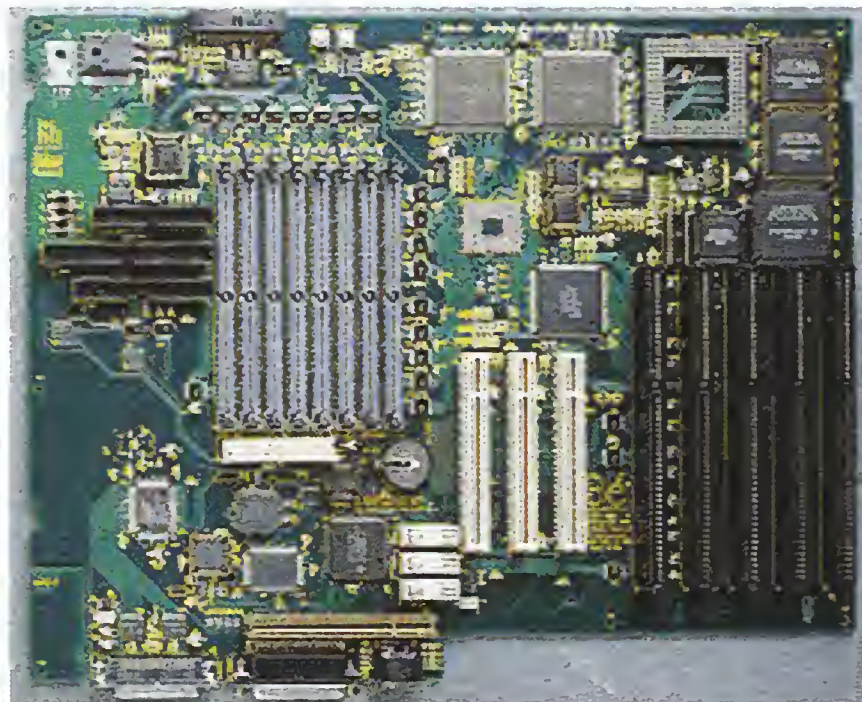


szükség további illesztőelemekre. Két joystick port van, ezek szabványos PC-s analog joystickokat támogatnak.

A hangresz is figyelemre méltó: 16 bites stereo CODEC található a gépben a hangminőség létrehozásához és lejátszásához, a két 16 mintavételi frekvencia (44.1 és 48 kHz) és azok leosztásából származó értékek támogatottak. A vonali (Line), CD és a mikrofon bemenet a három bemeneti lehetőség, a kimentek a vonali, a tejhallgató és hongszóró, mely utóbbi hangereje külön állítható. A kábelezésből származó törlőhurok hatásának elkerülésére (brumm) kiegészítő elemek kerültek beépítésre.

Három IR (intravörös) port került beépítésre, melyek mindegyike lehet adó vagy vevő, ezek segítségével akár távotabbról is vezérelhető a gép (pl. egy bemutató során).

A hardware végére maradt a Geekport nevű „jószág”, mely egyedülálló a gépben. A 37 pólusú csatlakozón digitális és analóg I/O funkciók és táptesztléségek érhetők el. Két 8 bites digitális port, 4 A/D láb, melyek 12 bites A/D konverterhez csatlakoznak, 4 D/A láb, melyek 8 bites D/A konverterrel kapják a jelet, további 11 lábon táptesztléségek (+5, +12, -12 V, GND) található, melyek biztosítókkal védettek.





A BeBox beépített TCP/IP támogatással rendelkezik, csak egy NE2000, vagy 3Com 3C503 Ethernet kártyát kell a gép dugni és máris használhatjuk a hálózaton a gépet. Az internet csatlakozás elősegítése érdekében PPP támogatással is rendelkezik a gép.

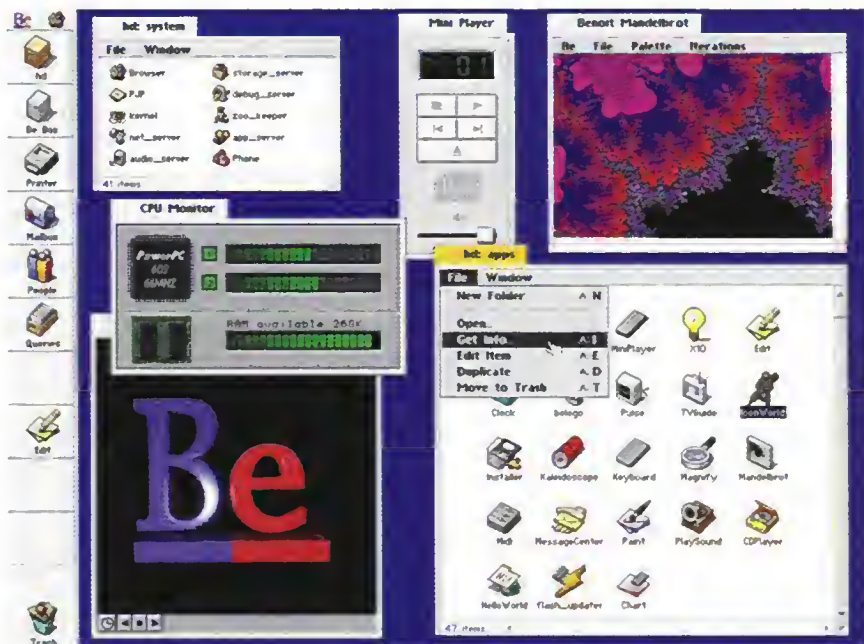
A gép külsejeről még nincsenek adatok, de annyi biztos, hogy 2 db 3.5" félmagas és 2 db 5.25" félmagas tárolóhely lesz (ez utóbbi egybenyitható).

Ennyi hardware ismertető után, mit is nyújt a software? Az operációs rendszer teljesen többszálú (multithreaded). A CPU-k képesek átkapcsolni a szálak között, végrehajtva egyik részletét a másik után, ami úgy tűnik, hogy a több szál – több alkalmazás – egyszerre fut. Ennek révén lehetőség van arra, hogy miközben egy ablakban animáció lejátszása történik, egy másik ablak tartalmát scrollozzuk, anélkül, hogy a nem aktív ablakban megállna az animáció lejátszása.

A BeBox interaktív és grafikus user interface-szel rendelkezik és az első számítógép, melynél minden ablaknak saját grafikus környezete van.

A rendszer lelke a Kernel, mely kezeli a virtuális memóriát, felügyeli a multithreading-et, a processzerek közötti kommunikációt, a processzorok megosztását. A kernel nyolc processzor együttműködését képes felügyelni, bár a BeBox-ban csak kettő található. A kernelben csak a floppy és a hard disk kezelés található, a többi egység kezelését külső programok végzik. Ez a modularitás lehetővé teszi a új szolgáltatások bevezetését a kernel megnövelése vagy a hatékonyságának veszélyeztetése nélkül.

A következő lépés a szerverek szintje. A client-server architektúra lehetővé teszi, hogy a háttérben futó server alkalmazások elvégezzék olyan feladatokat, melyek normális esetben a futó programra hárulnának. Ez a megoldás hatékonyabbá teheti a programfejlesztést,



A BeBox két alapvető szerverrel rendelkezik: a Storage Server, mely az adatok tárolásával kapcsolatos feladatokat intézi és Application Server, mely a felhasználói terület menedzseléséért felel.

A harmadik szint a Software Kit-e, mely a legfelső szintet képviseli a rendszerben. Ezek biztosítják az application programming interface-t (API) a rendszer többi eleme felé. Csak felsorolásként: Application, Storage, Interface, Media, Midi, Network és Device.

A bevezetőben már szóba került a valós idejű operációs rendszer, ennek keretében lehetőség van az egyes tolymatok (pl. audio és video lejátszás) szinkronizálására a belső árral, vagy pl. külső MIDI vagy SMPTE jellel.

A Be software kit-eit C++-ban írták, így várhatóan az lesz az alkalmazások, lermeszetes" nyelve. A rendszer telepítése, hogy a shared library-k futásidőben kerülnek linkelésre lehetővé teszi, hogy az alkalmazások kis méretűek maradjanak és hatékonyan használják ki a memóriát.

Az alkalmazások fejlesztése a Metrowerks<sup>®</sup> CodeWarrior<sup>™</sup> fordítással és fejlesztő környezettel történik, vagy BeBox-on, vagy Macintosh-on. Ez utóbbi most még valószínűbb, mert a fejlesztő programok egy részének nincs még BeBox verziója. Mindenesetre várják fejlesztők jelentkezését, hogy minél több program legyen a gép piaci megjelenésekor, és természetesen a fejlesztők gépekhez is jóval a kereskedelmi megjelenés előtt juthatnak. A library-k, a header file-ok és a fejlesztői dokumentáció minden gép „alaptartozéka” lesz.

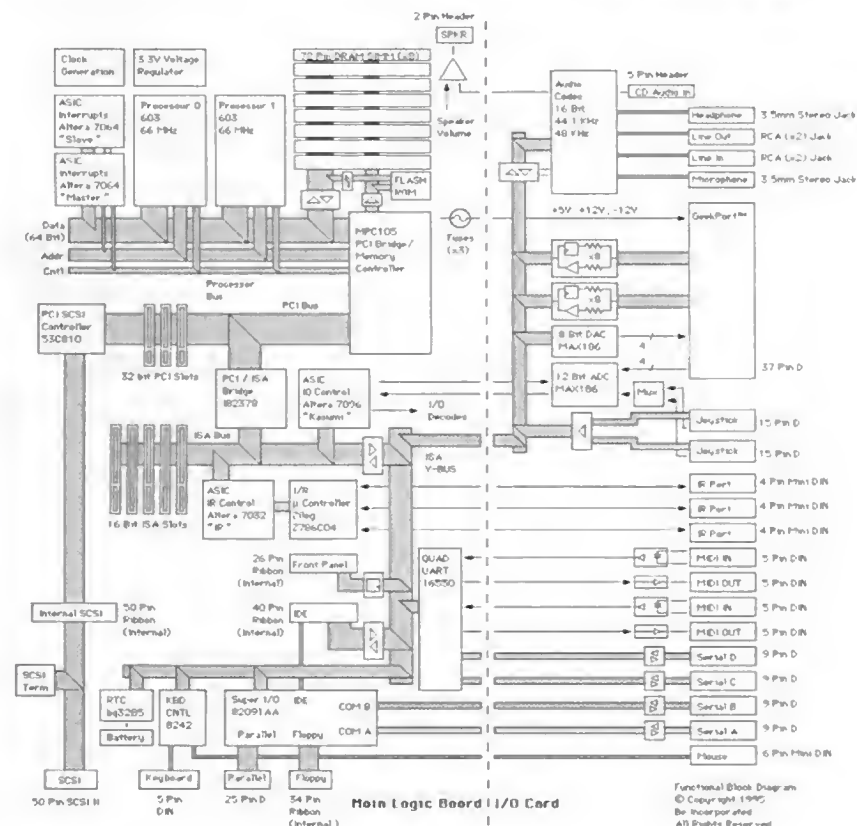
Nem írtunk még az árról. Az alapkiépítés kb. \$1600-ba fog kerülni, ami a gép lehetőségeihez képest igen kedvező.

És végül a címek, ha valakinek kedve van felvenni a céggel a kapcsolatot, vagy csak egyszerűen „bőklátszni” kíván a cég WWW serverén.

Be, Inc.  
800 El Camino Real  
Suite 300  
Menlo Park, CA 94025  
Tel: (415) 462-4141  
Fax: (415) 462-4129

Európai kirendeltség:  
Be, Inc.  
Suite 336, Immeuble Olivetti  
Rue de l'ancien marché  
92800 Puteaux  
France  
Tel: (33) 1 49 06 73 77  
Fax: (33) 1 49 06 73 79

Internet:  
E-mail: info@be.com  
Ftp: ftp.be.com  
Web: http://www.be.com





# Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



## MARIAH CAREY – DAYDREAM

MC\CD

Azt hiszem Mariah Carey-t már nem kell különösebben bemutatni a zenekedvelő közönségnek. E havi ajánlatunkban új lemeze szerepel. Ezen a lemezen is a már jól megszokott minőségi felvételek találhatók, szám szerint tizenkettő. A lemez a slágergyónús Fantasy c. felvétellel indul, amelynek mindjárt egy sweet dub mix-je is elkészült, ez a tizenegyedik szám a lemezen. Mondjuk nekem ez jobban tetszik mint az eredeti, de ez természetesen csak magánvélemény. Aki inkább az érzelmmel teli, lassú dalokat kedveli, nos, neki sem kell csalódnia. A CD nagy részét ugyanis ilyen dalok alkotják, a hagyományokhoz híven. Ezek közül is kiemelném a One Sweet Day, Ill. a When I Saw You című felvételeket, szerintem ezek lesznek talán még nagy slágerek, nem mintha a többi szám rossz lenne, inkább csak ezek azok, amelyek a már bevált „slóger” stílusban készültek. Megismételném, hogy ez csak magánvélemény, természetesen mindenkinek más és más fog meglepzeni erről a lemezről. Az azonban biztosnak látszik, hogy senkit nem fog hidegen hagyni ez a remek CD, amely feltétlenül helyet követel magának az év lemezei között, Mariah Carey rajongók figyelmét! Ezt a lemezt vétek kihagyni. Sok kellemes percet szerezhet még.



## KIMNOWAK – FEKETEZAK

MC\CD

Valójában a belső borítón található Kimnowak církusz titrat fed! Jobban a valóságot, ugyanis a Kimnowak már régen nem az a trió, akiből elméletileg a zenekar áll. Nagy Gergely – bass, Novák Péter – ének, szó és Pribil György – gitárok, zene, rendező ugyanis már egy ideje barátalk nagy seeregének segítségével készíti felvételeit. Ezt a népes társulatot most inkább nem sorolnám itt fel, bár műhatáron érdemeltek a felvételek, ill. a koncertek során nem kívánom kisebbiteni. A címadó felvétel videóját talán már többen látták – hallották a nagy magyar tv zenei műsoraiban. A zenei stílus meghatározását inkább most elpasszolnám, mindenestre ne technot várjon az, aki megveszi a lemezt, inkább rockról van itt szó. Néhány cím a tizenhárom felvételt tartalmazó CD-ről: Lódd szét a discol, Foró vér, Vémász, Bőr, lakk, gumi; Itt egy új mulat. Nem hallgathatom el azt a (szintén magán) véleményemet, hogy a szövegek sajna sokat rontanak a színvonalas zenei összhatáson. Persze ez csak szerintem van így, már többekkel beszéltem, akik szerint így nagyszerű az egész, ahogy van. Nos, itt az idő, hogy te is meghallgasd és eldöntsd, kinek van igaza. Ismétlem, a zene szerintem is nagyon jó.



## MEX – REMEX (STÍLUSGYAKORLATOK)

MC\CD

A Mex Bumm! Nesze neked! c. albuma már szerepelt itt a zenei ajánlatok között, nem is olyan nagyon régen. Most egy remix CD-t ajánlanék a nagyérdemű figyelmébe, amelyen hét felvétel található. Kéretik figyelembe venni, hogy a lemez címében található stílusgyakorlatok szó nem üres fecsegés, hanem pontosan fedi a lényegét. A fiúk eljátszogatnak egy kicsit a stúdióban, ennek eredményeképpen pedig érdekes felvételek születtek. Kiemelném a régi remek Stewart – Lennox (csak azért sem írom ki az együttes nevét) szám, a Missionary Man Mexes feldolgozását, valamint az Égjen a tűz teknős remixét. De nem semmi az örülj+ diszkós átdolgozása sem. Szóval aki szereti a Mexet, annak kötelező ez a lemez is, nagyon jól fog szórakozni. Aki eddig még nem Mexezett, az próbaképpen hallgasson bele a CD-be, szerintem ennyit mindenképpen megér, ugyanis ez a remix-elés hiánycikk jelenleg a magyar piacon, pedig nagyon kellemes dolgok tudnak kislülni belőle. Remélhetőleg ez a CD nem az utolsó lesz a remixek világából és más is vállalkozik arra, hogy egy kicsit eljátszogasson a különböző stílusokkal. Nem egy utolsó dolog ugyanis kipróbálni azt, hogy vajon hogyan is szólna ez és ez a szám mondjuk teknős, diszkós vagy éppen hard rock stílusban.

## SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

MELYIK ELŐZŐ GURU-BAN ISMERTETTÜK A MEX BUMM NESZE NEKED C. LEMEZÉT?

A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDÖK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.

CÍMÜNK GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765 • BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: DECEMBER 15.

STILLA

HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalon 9400 Sopron, Várkerület 49. • Juhász Könyv és Zeneműbolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEZBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 8. • CD BÂR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21.



# Külvilág

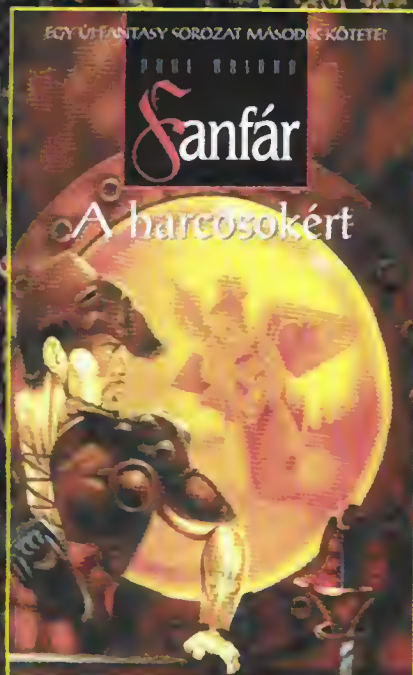


ÚJ

## VALHALLA KÖNYVEK

### Paul Briand – Fantár sorozat

Amikor ezeket a sorokat írom, még csak két kötet volt elérhető a sorozatból, mire ezt olvassátok, valószínűleg már megjelent a következő is. Hogy kit takar a Paul Briand név, az most talán nem is olyan fontos, tekintve, hogy meglehetősen színvonalas munkát végzett. Ez a fantasy sorozat a távoli jövőben játszódik. Az emberiség már nagyon régen túlvan a naprendszerből való kirajzáson, már végigsöpört a Galaxis nagy részén világok egész sorát hódítva meg, könyörtelenül bántva a meghódított idegen fajokkal. Ám egyszer csak egy olyan népbe ütközött, amely felvette velük a harcot és legyőzte az embereket. Olyannyira, hogy az emberek maradéka menekülésbe fogott, vissza a már elfeledett, legendák ködébe vesző anyabolygó felé. Az utat hatalmas robothajókra kezdik el, amelyeken generációk egész sora él. Ám az egyik hajót utoléri a támadók és megsemmisítik, az utasok mentőkapuszulái egy nagyjából föld típusú bolygóra érkeznek. Minden tudásukat elveszítették, nagyjából előről kell kezdeniük a technikai fejlődést. Itt kapcsolódunk bele a történetbe, megismerkedve a nagyjából középkori szinten álló emberi kolonizációval és mindennapi gondoljaival. Lassacskán kiderül azonban, hogy az ősök tudása nem veszett el maradéktalanul. Megindul a harc a tudásért, amellyel egyrészt a többi emberen, valamint Fantár bolygó őslakosságán is felül lehetne kerekedni. A papság által hirdetett ősi mítosz talán nem is csak legenda, talán van benne valami igazság. Talán a régi könyvekben leírt technikai csodák megvalósíthatóak, talán lehetne új fegyvereket konstruálni ezek alapján. Egy emberi szövetség körvonalazódik, ám ekkor megjelenik a régi Ellenség egyik hajója is a bolygórendszerben, és leszállókom-pokat bocsát ki magából... Képesek lesznek-e az emberek legyőzni őket? Képesek lesznek-e felismerni, hogy fajuk mit képviselt egykoron? Két kötet után a válasz még nem áll rendelkezésre, de zajlanak az események...



### Film – News

A Star – Wars könyvhöz kapcsolódó hír, hogy miután piacra obták a filmtrilógiát, újrászínezték és újramixelve (with TXH remastered), lassan elkészül az újabb rész. Az előzetes pletykák szerint karácsonyi ajándék lesz Lucaséktól a film, szerintem lesz ebből 1996 is, mire bemutatják, pláne nálunk. Magukat jól értesültnek mondó egyének szerint már az ötödik rész készül fejleszti titokban. Hát, majd meglátjuk...

### Roger MacBride Allen – A koréllal rajtaütés

A Star-Wars világa kifogyhatatlan a történetekből, amelyek az új köztársaság viselt dolgait taglalják. A Korélla-trilógia első kötete természetesen a koréllal szektorban történő eseményeket követi nyomon. Az egykor kereskedelméről híres szektor egyre inkább befelé fordul, belső küzdelmek, faji ellentétek gyengítik. Leia Organa Solo az új köztársaság nevében egy kereskedelmi szerződést kíván kötni velük, többek között azért, hogy a szektor ne váljon ki a köztársaság kötelékéből és ezzel ne mutasson rossz példát másoknak sem. Vannak azonban olyan sötét erők, amelyek éppen ezt akarják. A Solo család csapdába kerül a Koréllal, de pont ide tart Lando és Luke is. Meglepve tapasztalják azonban, hogy egy óriási hiperugrás-tíllómező kezd kialakulni a Koréllal-rendszerben. Nos, a Korélla-trilógia első kötete ennél természetesen több kalandot tartogat az olvasónak.

STILLA



# DEMOLOGIA

Összefoglaló

A latest ware: azúttal elsősorban az Assembly '95 fórum kapuin belülről látogat el hozzátok. Az otti csapatok művelőien is az AGA képességének határait tesztelték, természetesen felhasználva minden lehetséges trükköt annak érdekében, hogy azért az alkotásuk még élvezhető legyen. Tették mindezt azért, mert a rengeteg péptől telemészítő algoritmusokból azóta igazán nincs hiány. Mielőtt azonban Suomi

track-ot használta. A demózás kezdetétől a mai napig kifejlesztett vektorlipusok szinte hiánytalanul megtalálhatóak ebben a



virtuális világban Sör olyan új kezdeményezés is napvilágot látott, mint például a texture mapped objektok metamorphosisa. Na most ezek után mondja azt valaki, hogy nincs új a nap alatt

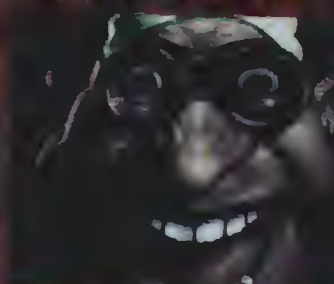


Finland földjére tennék a lábunkat, látogassunk el egy winner demo erejéig Franciaországba.

**Control / Oxygene**

Code: Oxbab  
Graphics: Man  
Musics: Clowz

A Dreamdealers organizációjának köszönhetően a GASP nevű zenei rendezvény állt fel



a fejét, és ha nem is egy francia terrordalom szintű rendezvény volt (minleg 200 dude volt csak jelen), azért a gall scene-ötlet nagyjai részt vettek a nem mindennapi megmérettetésben. Az OXG a minleg 5(!) perces vectorworld-höz a Bomb csapat zenéje állt kompozíciójukkal dinamikus sound-

**Fruitkitchen / The Silents DK**  
Code: Crush  
Graphics: Dize  
Musics: Scottia

Megpróbáltak nem elfogultan nyilatkozni a dánok kreativitásával kapcsolatban annak ellenére, hogy a coder tizen jó barátom. A dolog '93 decemberében kezdődött, amikor is a The Party 3 invitációjáról elkészítve Jasper Kyd-ék elhagyták a lőrepőt, és ezzel az egyetlen aktív demodivízió léte is veszélybe került. Ekkor lépett színpadra az éppen C64-ről eltávozni készülő Benzol csapat, akik ott helyben írtak



egy rövidke algoritmust és az ex tagok rábólintottak a kérvé-



nyezésükre, miszerint szeretnék ők tovább öregíteni a csapat hírnevét. Azon szerencsés emberek közé tartozok, akik látják ezt a kis történelmi pillanatot, hiszen ekkor realizálódott az, hogy a The Silents nem jut ugyanarra a sorsra, mint annak idején az Anarchy. Erről a kis korszakról a nagyközönség persze még sem sejtett, és ma már az egészen nincs is jelentősége

A '94 decemberében spread-elt Soukikichenből (az új felállítás állat el készített trackmo) sajnos elavultsága miatt kimaradt az a rutin, pedig véleményem szerint még beletért volna, ha csak dezzertnek is. A kitchenszéria mostani

**FRUIT KITCHEN**

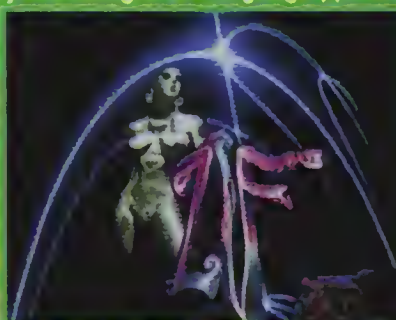
Crossing a sea of peaches

darabja ugyan csak negyedik lett a hivatalos szavazást követően, de ez a helyezés mindjárt érthetővé is válik, ha meglekinjtük az első három helyezett demo készítőinek anyanyelvét. Valamennyien finnek. Egyesek

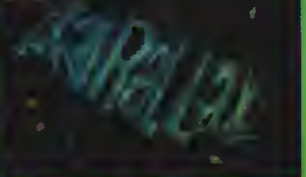
**Zif / Parallax**

(Code: Debug • Graphics: Mistral • Musics: Legend)

Toronymagasan a legjobb munka, amely méltán kapta meg az aranyérmet. A szavazás során fej fej mellett haladt a Logic-kal, de azt hiszem az egyes részek közötti szinkron és a nagyszerűen megírt kódzásoknak köszönhetően lett végül is győztes. Két nagyszerű válogatású fullscreen raytrace vektor-jelenet döngette állítólag végképp földbe a szavazóbizottságot. Ez teljesen érthető, hiszen mindkettő kellőképpen bonyolult alakzat. Az egyik egy emberi fej, a másik pedig egy bogárhátú. Részemről mindkettő object is



mert volt már a Silicon gépekről. Azt azonban álmolni sem mertem volna, hogy ennyire gyorsan tudják majd őket rotálni egy AGA gépen. Az optimalizált kód mindenestre 040-es processzor már hihetetlenül gyorsan szakít. A látvány láttán akaratlanul is felültek az emberben, hogy talán a demózás hemskára teljesen bele fog épülni a multimédiába. Az igaz meglepetést számomra mégis az okozta, amikor üveg poharat engedett rá egy képre a coder úrfember. Itt ugyanis nemcsak távolgátranzformációs nagyítás, hanem a kép üvegfelületen történő elhajlása is szerepet kapott.







képpen hatalmas vektormonumentumként csapatuk státuszszimbólumát rakták ki a képernyőre, majd ezt egy olyan fullscreen-es rutin követi, amelynek a textúrahenge-

részre-hajlástól beszélnek, persze ki tudja. Az viszont biztos, hogy olyan tractatlandscape-i, amelyben nemcsak a hegyek, hanem a városok, sőt a tölgyök is mandelbrot halmazokból épülnek fel, még eddig senki sem csinált. Persze az exploding vektorok látványa még inkább lenyűgöző. Az objectek háromszög alakú lapokból állnak, és detonációjukat követően láthatjuk csak, hogy belsejükből újabb vektorfest szabadul fel. Az igazi hátbatámadás pedig még csak ezután jön. A szétrobbant tes-



rek egymásba ágyazódása címet adhatnánk. Kisvártatva körülbelül 15-20 lightsource-os vektordonut egyszerre enged a víz felhajítóerejének, és javallom, hogy ezt a történetet in-



Pixelstorm / Abyss  
Code: Pink  
Graphics: Tyshdomos  
Musics: Pink

Végezetül egy slideshow is kiadásra került a sokak által ASS-embly-nek átkeresztelt rendezvényen. Igaz ugyan, hogy a képek nagy többsége már ismert különböző competitionokról, de néhány AGA-s újdonság bemutatására is sort kerítettek a germán skacok. A képek kicsinyített tekete-tehér változatai stíluszerűen egy kis ablakban vannak elhelyezve, hogy ezzel is megkönnyítsék számunkra a szemlélődést.

Rainbow / Chromance



kább 040-es pro-cival szemléljük meg. Annak idején ők csináltak először vektorcity-t, most pedig annak textúrás változata járult hozzá ahhoz, hogy összességében kicsikarjanak egy második helye-

pelt területére feszítő aranyrög látványa a demozás új területeire kalauzolja el a szemlélőt. Habár a zenei performáció még hagy némi kívánnivalót maga után, összességében egy kellemes kis kiadványnak számít a proggy.

tek újra összeállnak, hogy most már együttesen valamennyien egy tükörgömb orbitális pályáin keringjenek. A tükröződés tökéletességére jellemző, hogy állítólag jelentős időhányadát tette ki a demo elkészítési idejének. Aki pedig a zenéről érdeklődik, annak elárulom, hogy Scortia megközelítőleg nyolc éve szerez zenét a legnagyobb group-ok számára.

Logic / Pygmy Projects  
Code: Silver Eagle  
Graphics: Flame  
Musics: Paralogic

Ha a gigantománia valaha is áldozatokat fog követelni, biztosak lehetünk abban, hogy a Pygmy crew elsőként fog távozni az élők sorából. Kezds-

zést. Persze a szél szárnyain repülő parázs bemutatása sem vált kárunkra, amely effekt dotokból van speciálisan felépítve.

Toilet / Stellar  
Code: Nose  
Graphics: Dune  
Musics: Zuikki

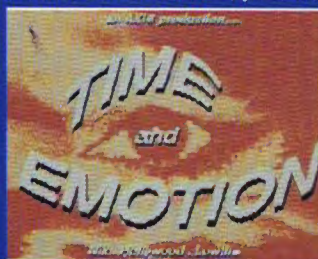
Egy kisebb volumenű party első díját aratták le a Stellarasok. A file ugyan kis terjedelmű, de annál tartalmasabb. A meghajlított témrudak, a textúrás spirálrúgók, és a környezet ké-



## Time & Emotion / Axis

(Code: Nik • Graphics: Lowlife • Musics: Hollywood)

Igazi gyöngyszemnek számít ez a zenelemez a manapság megjelenő sok rave musicdisk között. Amint a cím is mutatja, az idő és az érzelem között von párhuzamot az a nyolc tune, amely szinte minden kor jellegzetes stílusirányzatát bemutatja. Található itt ambience, jazz, sőt symphony is. Külön érdekesség a díszlet, amelyet egy jukebox zenegép testesít meg. Ha meguntuk a művelődést, nyugodtan húzzuk ki a konnektorból a viláldugót. Állítólag sok minden egyebet is lehet még



kezdeni a masinériával, persze ezek ezekben a partokban vannak elrejtve. Egyelőre azonban ebbe még nem volt időm kellőképpen belemélyedni.





# TOPLISTA



## TOP 10

Galaga Deluxe  
AMIGA OS 3.1  
Dune II  
Pinball Illusions  
High Seas Trader  
Settlers  
Sim City 2000  
Colonization  
Sensible Golf  
Valhalla II

Egyenesen át  
Holt költők társasága  
Esőember  
Forrest Gump  
Star Wars trilógia  
1492  
Szárnyas Fejvadász  
A mélység titka  
Braveheart  
The Net

X-Wing  
Fate Gates of Dawn  
Wizardry 7  
Dungeon Master  
Elite (C64)  
Day of the Tentacle  
Operation Stealth  
Panzer General  
DOOM I  
Mortal Kombat II

## Mocsy's TOP 10

## LILY's "ALL TIME" FILM TOP 10



R-TYPE II



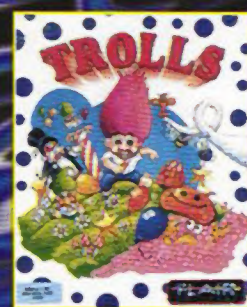
OPERATION  
COMBAT



FALCON



KNIGHTMARE



TROLLS

**AMIGA programok mindenkinek!**

A programok ára: 1599 Ft

A megrendeléseket a következő címre várjuk:

GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

## M.C.H. SZÁMÍTÓGÉP SZERVIZ

Új és használt Commodore, Amiga, IBM desktop és notebook számítógépek,  
részegységek javítása és adás - vétele

Amiga javítás azonnal - vidékre kiszállással is!

szervizelés - kölcsönzés - szaktanácsadás - vétel - eladás

Tel.: 276-0116 vagy 06-30-421-419



A CD GURU EXKLUZÍV KÜLÖNSZÁMA

**ECTS**

95  
ÁRA: 990



HÍREK  
ÚJDONSÁGOK  
ÉRDEKESSÉGEK  
JÁTSZHATÓ DEMOK  
INTERJÚK  
FILMEK

EURÓPA LEGNAGYOBB SZÁMÍTÓGÉPES  
JÁTÉK KIÁLLÍTÁSARÓL

**A GURU LEGYEN VELETEKI!**

**DOOM  
FOREVER**

Minden, amit tudni  
akartál a Doom-ról,  
csak nem merted  
megkérdezni!

A CD GURU exkluzív különszáma

Ez a CD megpróbál mindenkit egy kicsit jobban megismertetni  
Európa legnagyobb játékokkal foglalkozó számítástechnikai  
szakiállítással.

A CD-n a PC GURU ECTS mellékletéhez hasonló, kibővített riportot  
találhattok a közeljövőben várható programokról. Interjúkat  
olvashattok a fejlesztőkkel, és ami talán a legfontosabb: a játékok  
nagy részét demók segítségével ki is próbálhatjátok.

Külön érdekesség a kiállításon készített video felvételek AVI  
változata, mellyel Te is részese lehetsz az őszi ECTS-nek.

Várható megjelenés: 1995. október  
Fogyasztói ár: 990 Ft

### Doom Forever

Nagyon sok helyen és sokféleképpen foglalkoztak már a Doom I-II-vel.  
Mi azonban **MINDEZT EGY CD-N KÍNÁLJUK**

- 30 Doom I-II editor leírással,
  - több mint 2000 Doom pálya,
  - válogatott Death Match pályák,
  - extra pályák csak profiknak,
  - GURU Team best 50 level,
  - bonus Heretic, Descent, Dark Forces editorok, pályák
- Az editorokkal új Doom világot készíthetsz magadnak:  
új szörnyek, grafikák, fal set-ek, fegyverek, zenék és hangok

Várható megjelenés: 1995. november  
Fogyasztói ár: 1490 Ft

A fenti CD-k előjegyezhetők illetve megrendelhetők:

GURU • 1399 Budapest, Pf.: 701/765  
GURU, PC GURU, CD GURU előfizetőknek 10% kedvezmény!



A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendel-  
hető önköltségi áron a szerkesztőség címen is:  
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költséget miatt az utánvételes  
megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes  
feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautal-  
ványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszer-  
södik a dolog.)

## LEMEZ MELLÉKLET

### Bounce:

Labdánkat irányítva kell minél több gyémántot összegyűjteni.

### Parachute Joust

Az ősrég békás program '95-ös Amiga verziója, békák és  
utak kedvelőinek.

### Image Studio 68000

A remek képkonvertáló és effekt program shareware verziója.

### Woodstock intro

Egy nagyon jó demo.

### Extractor

Az LhA, LZX, UnZip és UnARJ programok használatát teszi  
nagyon könnyűvé.

### Fided

A (főleg BBS-eken előforduló) FILE\_ID.DIZ-eket keresi meg és  
fűzi össze egy textfile-vé.



